

**PERBEDAAN AGRESIFITAS REMAJA LAKI-LAKI DITINJAU DARI
BERMAIN GAME ACTION DAN BERMAIN GAME NON ACTION**

SKRIPSI



Oleh :
Ardi Irawan
201110230311185

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

**PERBEDAAN AGRESIVITAS REMAJA LAKI-LAKI DITINJAU DARI BERMAIN
GAME ACTION DAN BERMAIN GAME NON ACTION**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Ardi Irawan

NIM : 201110230311185

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ardi Irawan

Nim : 201110230311185

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 31 Juli 2018

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan

memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Dr. Nida Hasanati, M. Si.

Sekretaris/Pembimbing II,



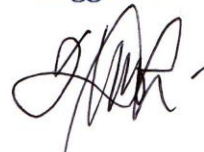
Diana Savitri Hidayati, S. Psi, M. Psi

Anggota I




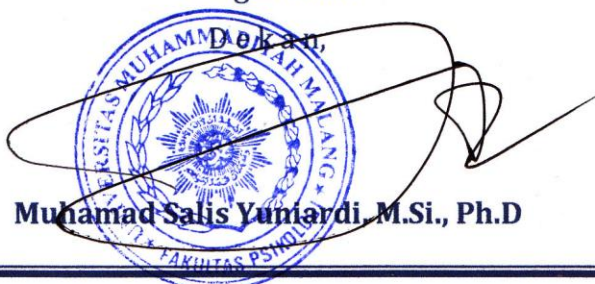
Siti Maimunah, S. Psi, MM, MA

Anggota II



Ni'matuzahroh, S. Psi, M. Si

Mengesahkan



Muhammad Salis Yuniardi, M.Si., Ph.D

**PERBEDAAN AGRESIFITAS REMAJA LAKI-LAKI
DITINJAU DARI BERMAIN GAME ACTION DAN BERMAIN
GAME NON ACTION**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perbandingan Agresifitas Remaja Laki-Laki Ditinjau Dari
Bermain Game Action Dan Bermain Game Non Action

Nama Peneliti : Ardi Irawan

NIM : 201110230311185

Fakultas : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Waktu Penelitian : 9 – 12 Juli 2018

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 31 Juli 2018

Dewan Penguji
Ketua Penguji : Diana Savitri H., M.Psi
Anggota Penguji : 1. Diana Savitri H., M.Psi
2. Siti Maimunah, S.Psi.,M.M., M.A
3. Ni'matuzahroh, S.Psi, MM, MA

Pembimbing I



Dr. Nida Hasanati, M.Si.

Pembimbing II


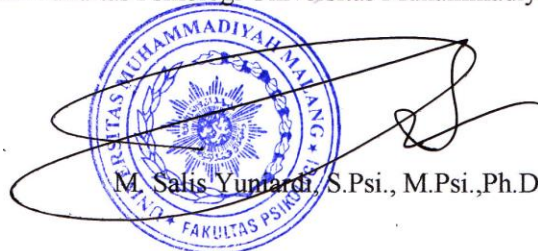


Diana Savitri H., M.Psi

Malang, Juli 2018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang



M. Salis Yumardi, S.Psi., M.Psi., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardi Irawan
NIM : 201110230311185
Fakultas / jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
Menyatakan bahwa skripsi/ karya ilmiah yang berjudul :

Perbandingan Agresifitas Remaja Laki-Laki Ditinjau Dari Bermain Game Action
Dan Bermain Game Non Action

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah / skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan hak bebas royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku

Malang, Juli 2018

Mengetahui
Ketua Program Studi



Siti Maimunah, S.Psi., M.M., M.A

Yang menyatakan



Ardi Irawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbandingan Agresifitas Remaja Laki-Laki Ditinjau Dari Bermain Game Action Dan Bermain Game Non Action” yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa selama masa perkuliahan dan dalam proses penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan sumbangsih dalam bentuk apapun, baik itu berupa motivasi, bimbingan, dan petunjuk kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

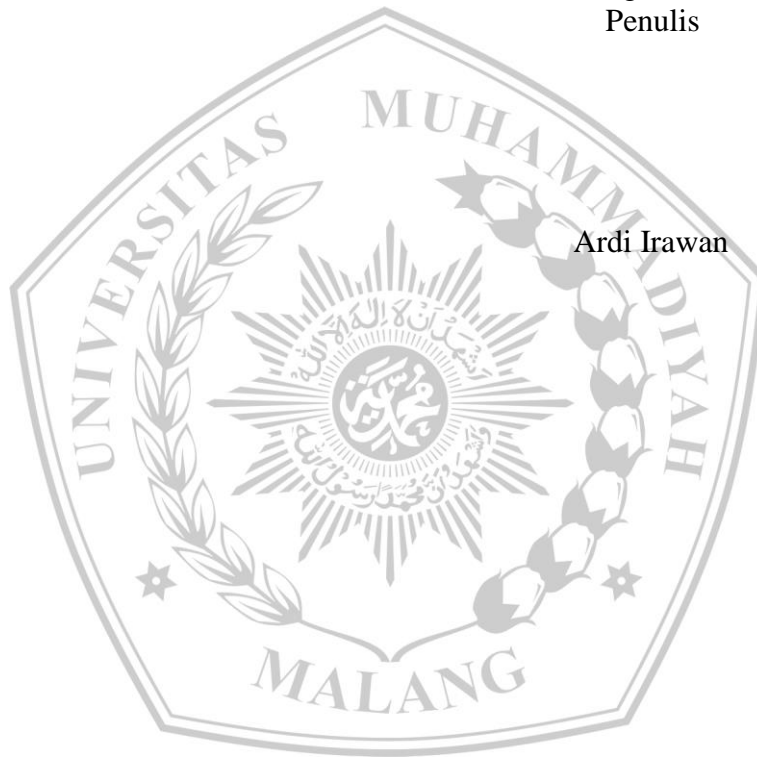
1. M. Salis Yuniardi, S.Psi.,M.Psi.,Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
2. Dr. Nida Hasanati, M.Si. dan Diana Savitri H., M.Psi selaku dosen pembimbing I dan II yang telah meluangkan banyak waktu untuk mencurahkan wawasannya, dan memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Siti Maimunah, S.Psi., M.M, M.A. selaku Ketua Program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang terima kasih karena telah banyak membantu dalam hal administrasi.
5. Ayah, Ibu dan Adik saya yang tidak pernah berhenti mendoakan penulis serta curahan kasih sayang tiada tara. Hal ini merupakan sumber kekuatan dan motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
6. Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang terima kasih karena telah banyak membantu dalam hal administrasi.
7. Seluruh remaja SMP dan SMA yang telah bersedia membantu memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian kepada penulis
8. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan “Legend” dan teman seperjuangan skripsi yang telah memberi semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman – teman kelas Psikologi C angkatan 2011 yang terus mendukung saya, warung kopi “Ngesis” yang sedia membantu saya menyebarkan skala penelitian serta menjadi singgah sana saya menyelesaikan penelitian ini, dan terimakasih Moonton yang telah menghibur saya dengan gamenya Mobile Legend, saat saya sedang capek mengerjakan penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam bentuk apapun kepada penulis.

Semoga Tuhan senantiasa mencurahkan berkat-Nya atas segala yang telah mereka berikan kepada penulis dengan suatu harapan bahwa kesuksesan selalu ada pada diri kita semua. Aamiin

Penulis menyadari bahwa tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan oleh penulis. Meski demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis secara khusus, dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, Juli 2018
Penulis

Ardi Irawan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	1
 PENDAHULUAN	 3
 LANDASAN TEORI	 9
Kelelahan Emosional (<i>Emotional Exhaustion</i>)	9
<i>Game Action</i>	14
<i>Game Non Action</i>	14
Remaja Laki – Laki	16
Hipotesa	20
 METODE PENELITIAN	 21
Rancangan Penelitian	21
Subjek Penelitian	22
Variabel dan Instrumen Penelitian	22
Prosedur Dan Analisa Data Penelitian	24
 HASIL PENELITIAN	 26
DISKUSI	31
 SIMPULAN DAN IMPLIKASI	 34
 REFERENSI	 35
 LAMPIRAN	 38

PERBEDAAN AGRESIVITAS REMAJA LAKI-LAKI DITINJAU DARI BERMAIN *GAME ACTION* DAN BERMAIN *GAME NON ACTION*

Ardi Irawan

Ardiirawan146@yahoo.com

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Abstrak

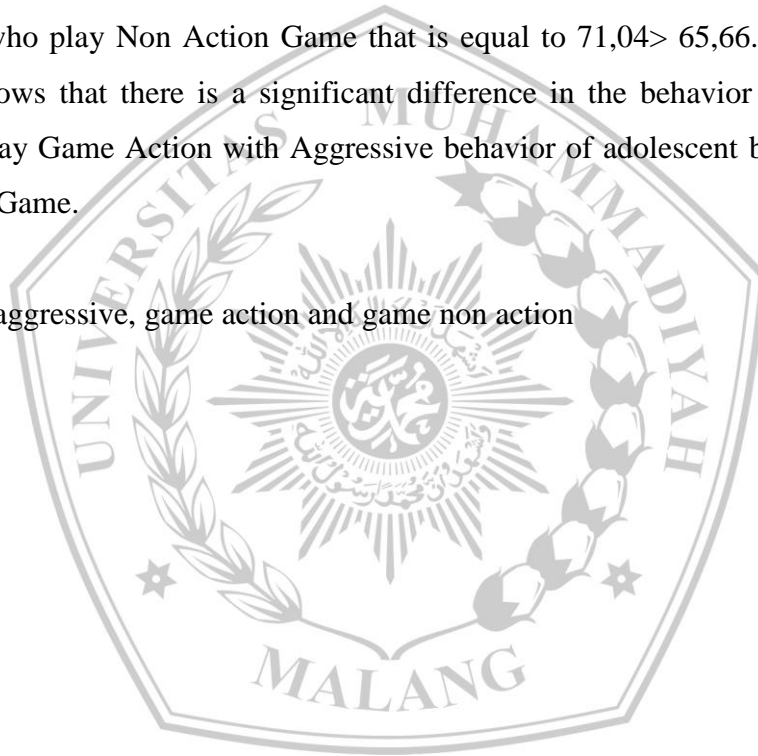
Permainan game action dapat memberikan dampak buruk dan mempengaruhi perilaku pada remaja laki-laki, salah satunya perilaku agresifitas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan perilaku agresifitas pada remaja laki – laki yang bermain game action dan bermain game non action. Analisis penelitian ini menggunakan metode penelitian komparatif, dengan menggunakan *Agresifitas* sebagai *variable independen* dan *Game Action*, *Game Non Action* sebagai *variable dependent*. Subyek penelitian yang diambil sebanyak 100 remaja laki – laki di Kota Batu dan Malang dengan rentang usia 15-18 tahun dengan teknik pengambilan sampel secara *Insidental Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan skala *Agresifitas* ke remaja laki – laki sebanyak 100. Metode statistik yang digunakan adalah teknik kuantitatif statistic t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat perilaku *Agresifitas* remaja laki – laki yang bermain *Game Action* lebih tinggi dibandingkan dengan perilaku *Agresifitas* remaja laki – laki yang bermain *Game Non Action* yaitu sebesar $71,04 > 65,66$. Hasil uji t-test tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku *Agresifitas* remaja laki – laki yang bermain *Game Action* dengan perilaku *Agresifitas* remaja laki – laki yang bermain *Game Non Action*.

Kata kunci : agresifitas, game action dan game non action

Games or video games can adversely affect and affect behavior in adolescent boys, one of which is aggression behavior. This study aims to test whether playing action

games and playing non action games can affect aggressive behavior in adolescent boys. The analysis of this research using comparative research method, using Aggressive as independent variable and Game Action, Game Non Action as variable dependent. Research subjects were taken as many as 100 adolescent boys in Batu and Malang city with age range 15-18 years with sampling technique by Accidental Sampling. Data collection was done by meneyebarkan scale Aggressiveness to male teenagers as much as 100. Statistical method used is quantitative statistic t-test technique. The results showed that the level of aggressive behavior of adolescent boys who play Game Action is higher compared with the behavior of teenagers aggressive who play Non Action Game that is equal to $71,04 > 65,66$. The result of the t-test shows that there is a significant difference in the behavior of aggressive boys who play Game Action with Aggressive behavior of adolescent boys who play Non Action Game.

Keywords : aggressive, game action and game non action



PENDAHULUAN

Video games yang mengandung unsur *action* (kekerasan) telah populer di kalangan anak-anak dan remaja, sehingga menjadi perhatian khusus bagi orang tua, guru, dan pemerintah. Perhatian semakin besar dalam menyikapi pengaruh bermain *video games* terhadap perilaku agresif yang muncul. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dan mekanisme yang sering dihubungkan dengan perilaku agresif, karena anak-anak dan remaja akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video game action*. Semakin berkembangnya teknologi di zaman modern anak-anak dan remaja sangat mudah memainkan game-game yang mereka inginkan dimana saja mereka berada, dan juga semakin maraknya game di berbagai macam teknologi, mulai dari HP (*Handphone*), PS (*Playstation*), dan Komputer. Hal ini juga dapat diketahui dengan terjadinya kasus penembakan 12 orang mahasiswa dan seorang guru oleh Eric Harris dan Dylan Klebold di *Columbine High School* yang diketahui sebelum terjadinya peristiwa tersebut para pelaku juga memainkan *video games* berbasis *first person shooter*. Batelle & Johnstone menambahkan bahwa diperkirakan terdapat 80% anak laki-laki berusia antara 8-16 tahun yang bermain *video games*.

Agresifitas diartikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain baik fisik maupun psikis dengan tindakan fisik, verbal, menggunakan ekspresi wajah, gerakan tubuh dan dikaitkan dengan adanya perasaan marah (emosional), ataupun permusuhan. Perilaku agresif muncul disebabkan karena meningkatnya hormone testoteron, hormon testoteron disini bertindak sebagai anteseden, sehingga perlu ada stimulus (pencetus) dari luar. Perilaku agresif yang berkembang biasanya merupakan upaya untuk mempertahankan diri dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Pikiran dan interpretasi seseorang mengenai kejadian eksternal juga sangat mempengaruhi fungsi emosi dan perilakunya.

Adapun bentuk agresi dapat berupa fisik maupun verbal. Agresi yang berbentuk fisik seperti memukul menendang, melempar, merusak, serta bentuk lain yang mengakibatkan akit atau luka pada objek atau sumber frustrasi. Sedangkan yang berbentuk verbal seperti memaki, berteriak, mengeluarkan kata kotor, dan bentuk lain yang sifatnya lisan.

Munculnya agresi sendiri dapat disebabkan dua faktor yang dapat mempengaruhinya dan dapat menimbulkan sifat agresifitas tersebut, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal muncul dikarenakan adanya reaksi frustrasi negatife, gangguan pengamatan dan tanggapan, gangguan cara berfikir, gangguan emosional atau perasaan. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan keluarga (broken home, perlindungan berlebihan, penolakan orang tua), lingkungan sekolah, dan lingkungan sekitar. Salah satu faktor tersebut dapat melalui lingkungan sekitar seperti bermain video game. Menurut Bandura (2009) agresifitas merupakan perilaku sosial yang dipelajari, ini merupakan salah satu ciri – ciri pembentukan diri atau sikap pada seseorang.

Proses ini juga dapat disebut dengan self image. Self image itu sendiri adalah gambaran tentang diri yang diyakini atau dipercayai oleh seseorang. Gambaran tersebut bisa yang sebenarnya, bisa saja berupa harapan atau citra diri yang diharapkan atau diinginkannya. Apapun gambaran tersebut, tetap akan mempengaruhi tingkah lakunya dalam kehidupan sehari – hari. Proses penciptaan diri ini juga dapat dibentuk dari bermain game karena didalam game memiliki berbagai macam figure (karakter) yang dapat membentuk atau membandingkan karakter tersebut dengan dirinya. Dari penciptaan diri tersebut dapat menimbulkan reaksi individu salah satunya rasa kecewa, sumber kekecewaan biasanya meliputi lingkungan, pribadi, dan frustrasi konflik. Biasanya reaksi dari rasa kecewa diwujudkan dengan tindakan yang negative atau perilaku agresifitas dan itu biasanya terlihat ketika bermain game yang dapat meningkatkan perilaku agresifitas salah satunya karakter dalam video *game action* yang bergenre kekerasan, perkelahian, adu tembak, dan pertempuran.

Dapat dilihat dari kasus ini, pada tahun 2010 di Raynham Massachusetts, 2 orang remaja berusia 12 dan 16 dituduh mencoba membakar sebuah garasi dan sebuah gedung apartemen dengan bom molotov yang terbuat dari botol beer. Dari pengakuan tersangka yang berusia 16 tahun mengaku memang membuat bom, dan mencuri 5 galon bensin. Sedangkan kawannya yang berusia 12 tahun mengatakan bahwa mereka dapat ide gila tersebut dari *game Grand Theft Auto*, yang telah mereka mainkan malam itu.

Dikutip juga dari www.REPUBLIKA.co.id (akses 01 Januari 2013) pengguna game online di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai 6,5 juta orang atau bertambah sebesar 500 ribu orang dari jumlah gamer pada tahun 2010 yaitu 6 juta orang. Dari besarnya jumlah tersebut maka timbullah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan ini. Kekhawatiran terhadap remaja dan anak-anak yang semakin tidak terarah dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Menurut Komang Budi Aryasa (2010) jumlah pemain video game di Indonesia meningkat 33% setiap tahunnya. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain video game di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Dapat dilihat juga dari beberapa kasus di Indonesia salah satunya, ada beberapa orang yang melakukan survey ke warnet-warnet di wilayah Jakarta menunjukkan pada umumnya jasa penyedia online game tersebut selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain game online dan rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya karena demi bermain game tersebut. Tidak hanya itu, apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tua-nya, entah itu belajar di rumah teman, atau ada acara sekolah.

Sebuah kasus terjadi juga di Samarinda, saat bermain game yaitu arcade games terlihat remaja-remaja ini sering terlihat agresif dimana saat karakternya di dalam game tersebut kalah ia mengumpat dengan kata-kata kasar dan sampai

menghentakkan keyboard dan mouse didepannya tidak sampai situ ia juga menulis kata – kata kasar untuk lawan mainnya di dalam chat game. Kejadian yang cukup dramatis yang terjadi di warnet Zerowings dimana seorang remaja bernama Adi yang sudah kecanduan game sering bolos sekolah, bermain game hingga malam hari dan sering dicari oleh orang tuanya, pada puncaknya ketika dia didatangi kedua orangtuanya, dan orang tuanya menyuruh berhenti dan memberikan peringatan kepada pemilik warnet, namun Adi bukanya berhenti main game tapi malah bersikap kasar kepada orang tuanya dan bermain game di warnet lain.

Agresivitas dapat diartikan sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang diminati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Buss & Perry, 1992; Baron & Byrne, 2004). Menurut Buss dan Perry (1992) ada 4 jenis perilaku, yaitu kemarahan, permusuhan, agresi verbal, dan agresi fisik. Ditambahkan pula oleh Santrock (2003), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah identitas diri, kontrol diri, usia, jenis kelamin, harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, kehidupan dalam keluarga, pengaruh teman sebaya, kelas sosial ekonomi serta kualitas tempat tinggal.

Orang yang memainkan violent video games mendeskripsikan karakter utama sebagai berperilaku lebih agresif, berpikir lebih agresif, dan mempunyai perasaan lebih mudah marah. Ini menunjukkan bahwa memainkan video game dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain (Anderson & Bushman, 2001). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Bushman (2001) menjelaskan bahwa semakin tinggi intensitas memainkan violent video games akan meningkatkan agresivitas dari pemainnya tentu agresi dan game online yang dalam konteks ini merupakan violent video game memiliki hubungan yang kuat. Seperti dalam studi terhadap agresi media, efek dari video game kekerasan terhadap agresi lebih kuat pada lelaki dibanding wanita (Bartholow & Anderson, 2002). Setelah game semakin digemari dan kekerasan di game tampak lebih mirip dengan kekerasan di dunia nyata, perhatian pada dampaknya, khususnya pada lelaki yang cenderung agresi, kemungkinan akan bertambah.

Game action sendiri adalah game dimana di dalamnya biasanya meliputi tantangan fisik dimana karakter yang dimainkan harus memukul, menembak, merusak, dan juga terdapat suatu konflik didalamnya hanya untuk melanjutkan ke misi berikutnya, itulah beberapa hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam video *game* jenis ini.

Dari fenomena di kalangan remaja, game semakin berkembang dengan cepat dengan semakin berkembangnya teknologi yang semakin lama semakin maju, berbagai kalangan remaja dapat menemukan game dengan mudah mulai dari aplikasi *handphone*, komputer (PC), laptop, dan *playstation* (PS). Bahkan dapat dengan mudah menjumpai dan memainkan game-game tersebut dimana saja mereka berada dan inginkan, karena juga didukung dengan adanya rental video game seperti persewaan *playstation* maupun warnet game online.

Game ini memiliki dampak yang negatif yaitu terdapat 12 dampak yang sangat dihindari : kurang tidur, hidup kotor, isolasi diri, depresi, stress, Arthritis dan Carpal Tunnel Syndrome, menghilangkan nafsu makan, kualitas hidup menurun, berbohong, radiasi pada mata, mudah lelah, dan yang terakhir agresif, mungkin karena terlalu berambisi memenangkan suatu permainan membuat para gamer sangat agresif dan ambisius, hal ini kemudian terbawa ke dunia nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tak biasa. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermain video game mereka diganggu.

Media massa beberapa kali menyajikan berita tentang pengaruh *playstation* terhadap perilaku agresi. Berdasarkan media *online* Kompas.com, di Riyadh seorang bocah berusia empat tahun menembak mati ayahnya yang tidak mau membelikan *playstation* (PS), surat kabar Arab Saudi memberitakan Senin, 23 April 2012. Berita lain di media *online*, Kompas.com pada 11 Maret 2009, penembakan di kampus yang mengejutkan dunia terjadi di Jerman sehingga 17 orang tewas. Pembunuhnya adalah anak laki – laki berusia 17 tahun yang menurut penyelidikan, tertarik pada permainan

komputer yang mengandung kekerasan. Hal ini didukung oleh penelitian Inge Andriani dkk bahwa (82,98%) responden lebih memilih *game online* jenis agresif. Sebanyak 76,59% responden menghabiskan waktu 1 sampai dengan 2 jam dalam sehari untuk bermain *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramadhani (2013) mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal sebesar 38,3%.

Penelitian dari Douglas A. Gentile, Paul J. Lynch, Jennifer Ruh Linder, David A. Walsh mengatakan, Laki-laki menghabiskan lebih banyak waktu bermain video game setiap minggu dibandingkan perempuan. Dibandingkan dengan waktu yang dihabiskan bermain video game, remaja menghabiskan lebih banyak waktu menonton televisi dan mendengarkan musik, tapi lebih sedikit waktu membaca untuk kesenangan. Ada perbedaan signifikan antara jenis kelamin, anak laki-laki memiliki tingkat kekerasan yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan.

Seperti apa remaja dapat mengendalikan perilaku agresifnya dan juga cara remaja menerima atau merespon perilaku agresif yang dilihatnya, ketika sedang bermain video *game action* yang bersifat kekerasan, merusak, dan apapun bentuk verbal yang dikeluarkan maupun dilihat yang dapat mengganggu atau merugikan lingkungan sekelilingnya. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan antara bermain video *game action* dan bermain *game non action* terhadap perilaku agresif pada remaja laki-laki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan *agresifitas* pada remaja laki-laki yang bermain *game action* dengan yang bermain *game non action*.

LANDASAN TEORI

Agresifitas

Agresivitas dapat diartikan sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang diminati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Buss & Perry, 1992; Baron & Byrne, 2004). Berdasarkan pengertian-pengertian agresi diatas dapat disimpulkan bahwa agresi adalah setiap tindakan baik berupa verbal maupun nonverbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain atau melukai pihak tertentu dan juga merupakan eksperimen perasaan negatif yang dimiliki dan dapat menjadi suatu kecenderungan atau keinginan untuk terus melakukan tindak agresi (agresivitas) yang kemudian dapat menjadi suatu perilaku agresif.

Baron dan Byrne (1994) mengelompokkan agresi menjadi tiga pendekatan dalam menerangkan penyebab dasar perilaku agresi, yaitu: faktor biologis, faktor eksternal, dan faktor belajar.

1. Faktor Biologis

Menurut pendekatan ini, agresi pada manusia seperti telah diprogramkan untuk kekerasan dari pembawaan psikologis secara alami *instinct theory* seseorang menjadi agresif karena hal itu merupakan bagian alami dari reaksi mereka. Sigmund Freud yang merupakan pelopor teori ini mengatakan bahwa agresif muncul dari naluri atau *instinct* keinginan untuk mati yang kuat (*thanatos*) yang diproses oleh setiap individu (Baron & Byrne, 1994).

2. Faktor Eksternal

Menurut Dollard (dalam Praditya, 1999), frustrasi, yang diakibatkan dari percobaan-percobaan yang tidak berhasil untuk memuaskan kebutuhan, akan mengakibatkan agresif. Frustrasi akan terjadi jika keinginan atau tujuan tertentu dihalangi.

Menurut Baron dan Byrne (1994), timbulnya perilaku agresif dilihat dari dua kondisi, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal terdiri dari (1) Kepribadian ; (2) Hubungan interpersonal yang salah satunya adalah komunikasi ; (3) Kemampuan. Kondisi eksternal terdiri dari : (1) Frustrasi ; (2) Provokasi langsung yang bersifat verbal ataupun fisik yang mengenai kondisi pribadi; (3) Model yang kurang baik dalam lingkungan.

Salah satu faktor yang melandasi perilaku agresi adalah agresi fisik dan agresi verbal. Agresi fisik melibatkan kontak fisik dengan orang lain atau objek agresi, sedangkan agresi verbal melibatkan proses verbal seperti bergosip, mengeluh, berbisik, menyebarkan rumor, mengejek, sarkasme, dan menggunakan panggilan yang merendahkan (Blencow, 2007; Ramirez & Andreu, 1981; Zimmer, 2005).

Agresi sendiri adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain (Medinus dan Johnson 1997). Lebih lanjut Medinus dan Johnson (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai.

Menurut Dodge dan Coie (1987) agresi berdasarkan fungsinya dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Agresi reaktif, yaitu agresi yang terjadi sebagai reaksi terhadap stimulus yang dinilai mengancam. Penilaian terhadap stimulus sebagai ancaman dan pengalaman marah mendorong seseorang untuk melakukan agresi. Adapun agresi reaktif berfungsi untuk mengurangi atau melepaskan diri dari ancaman (ketidakenakan) yang dialami bukan sebagai cara untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan.

- b. Agresi proaktif, yaitu agresi yang dilakukan sebagai alat atau mempunyai fungsi untuk memperoleh tujuan tertentu. Agresi ini tidak berhubungan dengan provokasi maupun emosi yang menghasilkan kekuatan merusak, tetapi semata-mata diarahkan oleh beberapa tujuan eksternal yang ingin dicapai seperti makanan, barang, kekuasaan, dan wilayah.

Perilaku agresifitas didorong oleh kemauan diri sendiri yang muncul karena proses imitasi. Berkowirz (Sukadiyanto. 2005) menjelaskan agresifitas sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun psikis. Dari sini dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif baik secara fisik maupun psikis itu sebenarnya terbentuk dari individu sendiri, tergantung bagaimana menyikapinya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresi

Baron dan Byern (2001) mengemukakan faktor-faktor tertentu yang mengarahkan dan mencetuskannya, yang sering dibedakan kedalam dua jenis faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam (internal) dan faktor dari luar diri individu (eksternal). Beberapa faktor yang terkandung dalam dua jenis diatas sering dijabarkan oleh para ahli sebagai berikut:

- a. Frustrasi

Situasi dimana individu terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, atau mengalami hambatan untuk bebas bertindak dalam rangka mencapai tujuan.

- b. Amarah

Pada saat marah ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Apabila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresi.

c. Kekeuasaan dan kepatuhan

Kekuasaan adalah kesempatan dari seseorang atau kelompok orang untuk merealisasikan keinginan-keinginan dalam tindakan komunal bahkan meskipun harus berhadapan dengan seseorang atau sekelompok orang lainnya. Penyalahgunaan kekuasaan menjadi kekuatan yang memaksa (*coercive*) memiliki efek langsung maupun tidak langsung dalam munculnya agresi

Kepatuhan adalah seseorang yang menampilkan perilaku tertentu karena adanya tuntutan meski mereka lebih suka untuk tidak menampilkannya

d. Provokasi

Provokasi bisa mencetuskan kemunculan agresi. Karena provokasi oleh pelaku agresi dianggap sebagai ancaman atau bentuk serangan yang harus dihadapi dengan respon agresif.

e. Obat-obatan dan alkohol

beberapa orang, menjadi lebih agresif ketika mereka mengkonsumsi obat-obatan dan alkohol yang sama-sama mengandung zat adiktif. Alkohol dapat melemahkan kendali diri peminumnya, sehingga taraf agresifitas juga tinggi

f. Suhu udara

Suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

g. Lingkungan

Pada saat terjadi tindakan kekerasan sangat mungkin seseorang menyaksikan dengan matanya sendiri bagaimana kekerasan itu berlangsung.

h. Stress

Stress dapat timbul karena adanya stimulus dari luar atau eksternal (situasional) ataupun stimulus internal (intra psikis), yang diterima atau dialami oleh individu sebagai hal yang tidak menyenangkan atau menyakitkan serta menuntut peyesuaian atau menghasilkan efek baik somatika atau behavioral. Efek stress yang menjadi fokus adalah efek behavioral berupa kemunculan agresi

i. Faktor biologis

Ada beberapa Faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu: gen, sistem otak, dan kimia darah

Game

Game (permainan video) adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya – skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

Kata “video” pada video game (permainan video) awalnya merujuk pada piranti tampilan raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah “video game”, kini kata permainan video dapan digunakan untuk menyebut permainan pada piranti tampilan apapun. Sistem electronic yang digunakan untuk menjalankan video tersebut platform, contohnya adalah computer pribadi, dan konsol permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banya disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa, game sebenarnya penting dalam perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game, kita akan lupa waktu, emosional terganggu dan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang kita lakukan sehari-hari.

Game action

Video game adalah penarik perhatian yang telah terbukti, game juga dapat diartikan sebagai lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi (John C Beck & Mitchell Wade). *Video game action* diartikan sebagai gameplay dengan model pertarungan, yang berfokus pada eksplorasi dan biasanya mempunyai unsur item gathering, penyelesaian teka-teki simple, dan pertarungan (*combat*). *Game action* ini sendiri berusaha membuat player atau pemain menjadi tegang dan takut dengan elemen-elemen horor, seperti pertarungan satu lawan satu maupun satu lawan banyak orang musuh yang sudah disediakan yang mengharuskan player berfikir dengan cepat, karena biasanya dibutuhkan kombinasi beberapa tombol untuk menjalankannya atau menyelesaikannya. Dari fitur yang dimiliki genre *game action* inilah dapat membuat player merasakan atmosfer yang seolah-olah membuatnya ikut serta dalam game yang dimainkannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game action* adalah hiburan atau permainan yang dituangkan dalam layar video, dimana pemain akan merasa tertantang karena diperlukan koordinasi mata, kecepatan tangan, kemampuan mental yang dapat menghibur pemain dan memberi suasana pada pemain yang membuat pemain seolah-olah berada dalam permainan tersebut.

Game non action

Game non action dapat diartikan sebagai game yang didalamnya hampir tidak ada adegan kekerasan seperti memukul menendang. Permainan *game non action* biasanya lebih mengandalkan pikiran, perhitungan yang tepat untuk menyelesaikan misi di setiap gamenya, seperti game puzzle, strategi, dan game online/internet game bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*

(*MMORTS*), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*, dan lain-lain

1. *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games)* Merupakan salah satu jenis internet game dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan atau untuk melawan musuh.
2. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)* Adalah salah satu jenis internet games yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. *MMORTS* merupakan kategori dari computer game yang menggabungkan *real-time strategy (RTS)* dengan banyak pemain secara bersamaan di internet.
3. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* Merupakan salah satu jenis internet games yang menekankan pada penggunaan senjata. *MMOFPS* banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam *MMOFPS* sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh.

Teori *Uses and Gratification* milik Blumer dan Katz mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media yang ada. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Teori ini mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Teori *Uses and Gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia memiliki otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu berdampak pada dirinya. Kita bisa

memahami interaksi orang dengan media melalui pemanfaatan media oleh orang itu (uses) dan kepuasan yang diperoleh (*gratifications*). Gratifikasi yang sifatnya umum antara lain pelarian dari rasa khawatir, peredaan rasa kesepian, dukungan emosional, perolehan informasi, dan kontak sosial (Nurudin 2007).

Remaja Laki-Laki

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Calon dalam (Monks, dkk 1994) mengemukakan bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Zakiah Darajat (1990) adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003) bahwa *adolescence* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

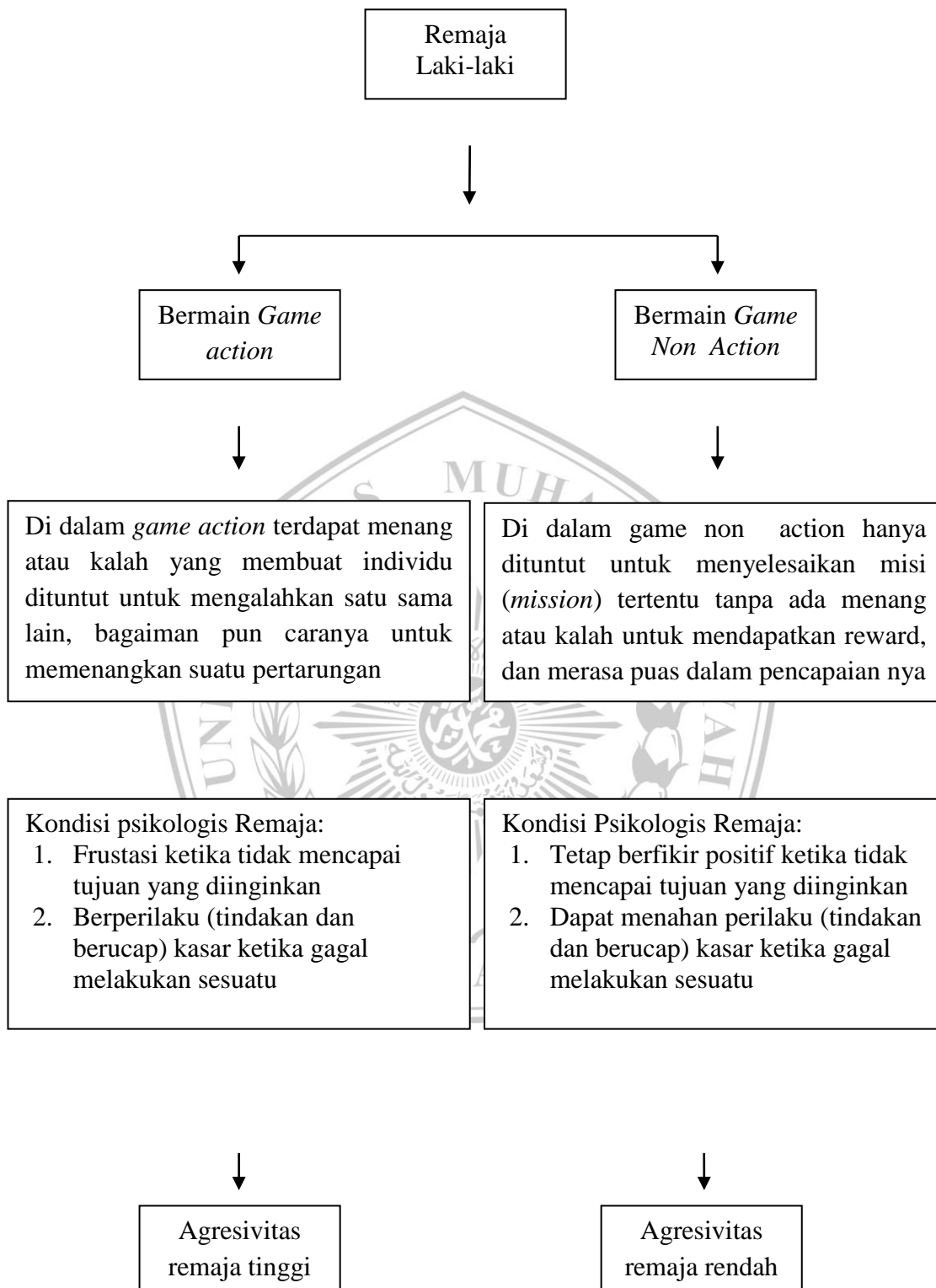
Perkembangan pada masa remaja awal tidak terlepas dari perubahan fisik dan psikis pada setiap individu. Perubahan yang sangat jelas adalah perubahan fisik dimana tubuhnya berkembang dengan cepat sehingga akan mencapai bentuk tubuh

orang dewasa dan disertai dengan berkembangnya kapasitas reproduksi. Remaja juga berubah secara kognitif yaitu dari segi pemikirannya, dimana sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Menurut Pikunas (2004) masa remaja meliputi 3 fase yaitu fase awal 12-15 tahun, fase madya 15-18 tahun dan fase akhir 19-22 tahun.

Pengaruh main *game action* dan non action terhadap perilaku agresi dapat dilihat dari pergaulan mereka hanya di games saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial mereka menjadi berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain dan perilakunya jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang mereka lihat dan mainkan di games online tersebut. Remaja yang main *game action* cenderung lebih agresif dibandingkan dengan remaja yang bermain *game non action*, karena secara tidak langsung mereka akan mengikuti gaya dan perilaku dalam permainan *game action* yang mereka mainkan tersebut. Tindakan kekerasan di kalangan anak-anak dan remaja kini semakin meningkat. Penyebab kekerasan itu diduga berasal dari banyak faktor, salah satunya adalah keberadaan permainan video game yang bertema kekerasan. Game yang dengan latar belakang kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan agresifitas pikiran, perasaan, perilaku, dan menyebabkan penurunan prososial karena mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral. Pengaruh game kekerasan terhadap remaja ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif seperti membunuh, menendang, menusuk dan menembak.

Kerangka Berpikir

Peneliti mengadakan observasi dan melihat banyaknya game online yang dimainkan para remaja di beberapa warnet yang umumnya game online seperti Point Blank, Lost Saga, dan Cabal Online dan Dragon Nest dimana Game Online tersebut bergenre Kekerasan seperti perkelahian, adu tembak, dan pertempuran. Saat bermain game pun terlihat remaja-remaja ini sering terlihat agresif dimana saat karakternya di dalam game tersebut kalah ia akan mengumpat dengan kata-kata kasar dan sampai menghentakkan keyboard dan mouse di depannya, bahkan mereka sampai menulis kata-kata kasar untuk lawan mainnya di dalam *chat game*. Hal tersebut pun bagi para remaja tersebut sudah bukan hal yang aneh lagi karena bagi mereka itu hal yang lumrah. Permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008). Itulah sebagai pengaruh dari permainan *game action* dan *game non action* terhadap agresifitas remaja. Berikut adalah kerangka pikir penelitian.



Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan *agresifitas* pada remaja laki-laki dalam permainan *game action* dan *game non action*. Remaja laki-laki yang bermain *game action* cenderung akan memiliki perilaku *agresifitas* lebih tinggi, dibandingkan dengan remaja laki-laki yang bermain *game non action* memiliki perilaku *agresifitas* rendah.



METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan penelitian komparatif. Menurut Silalahi (2005) penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan dua gejala atau lebih. Penelitian komparatif dapat berupa komparatif deskriptif (*descriptive comparative*) maupun komparatif korelasional (*correlation comparative*). Menurut Hasan (2002) analisis komparasi atau perbandingan adalah prosedur statistik guna menguji perbedaan diantara dua kelompok data (variabel) atau lebih. Uji ini bergantung pada jenis data (nominal, ordinal, interval/rasio) dan kelompok sampel yang diuji. Komparasi antara dua sampel yang saling lepas (*independen*) yaitu sampel-sampel tersebut satu sama lain terpisah secara tegas dimana anggota sampel yang satu tidak menjadi anggota sampel lainnya. Arikunto Suharsini (1998) mengatakan bahwa dalam penelitian komparasi dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, prosedur kerja, ide-ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau prosedur kerja.

Penelitian komparasi pada intinya adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang atau kelompok, terhadap suatu ide atau prosedur kerja. Dapat juga digunakan untuk membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan pandangan orang, grup atau negara terhadap kasus, peristiwa atau ide. (Sugiono, 2009).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan adalah remaja laki-laki berusia 15 sampai 18 tahun yang bermain *game action* dan bermain *game non action* di kota Batu dan Malang. Sampel/subjek merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih dalam penelitian (Widayat dan Amirullah; 2002). Adapun kriteria antara remaja yang bermain *game action* dan non action, tapi kebanyakan memiliki kesamaan seperti: 1. Bermain game untuk waktu yang lama, 2. Senang mempelajari strategi game, 3. Menghabiskan waktu hanya untuk bermain game, 4. Marah jika disuruh berhenti bermain game, 5. Rela tidak makan dibanding tidak bermain game, 6. Menghabiskan banyak uang, 7. Kumpul dengan sesama gamers, 8. Jika ditanya soal game sangat antusias, 9. Keinginan untuk belajar disekolah menurun.

Besarnya sampel menurut Fraenkel dan Wallen dalam Widayat dan Amirullah (2002) menyarankan bahwa besar sampel minimum untuk penelitian deskriptif adalah sebanyak 100 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling*, pengambilan sampel secara *Insidental Sampling* dengan memberikan skala kepada sebagian populasi yang diteliti secara kebetulan, siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, jika dilihat orang tersebut kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data, yang ditentukan sebanyak 100 anak remaja (Sugiyono 2011).

Variabel dan Instrumen Penelitian

Perilaku agresif adalah perilaku atau tindakan individu untuk melukai atau menyakiti diri sendiri ataupun orang lain baik secara fisik maupun verbal dan tindakan ini akan mengakibatkan kelukaan pada orang lain atau subjek yang menjadi sasarannya. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu agresivitas sebagai independen kemudian *game action* dan non action sebagai dependen, ada dua aspek dalam perilaku agresi yang diadaptasi dari Ralph Frankowski 2001, yaitu 1) aspek fisik dan verbal 2) aspek marah. Metode pengumpulan data menggunakan skala

perilaku agresi selanjutnya dilakukan penyebaran angket *try out* terpakai yang diberikan kepada remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action* sebanyak 30 item pertanyaan. Skala ini disusun dengan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan bobot nilai 4,3,2,1. Alat ukurnya adalah menggunakan validitas dan reliabilitas pada skala perilaku agresi. Sugiyono menerangkan bahwa valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono menjelaskan bahwa instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas skala model ini ditunjukkan oleh besaran koefisien alpha yang berkaitan dengan kesalahan baku pengukuran. Artinya, semakin besar nilai alpha maka akan semakin kecil kesalahan tingkat pengukuran, dengan kata lain konsistensi indikator instrumen penelitian memiliki keterandalan.

Pengujian instrumen melalui uji validitas mengacu pada pendapat Arikunto (2006) jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dinyatakan valid. Sedangkan menurut Sugiyono, (2008) bahwa syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$ dinyatakan valid.

Tabel 1. Indeks Validitas dan Reliabilitas Skala Agresifitas Remaja bermain *Game action* dan bermain *Game non action*

Aspek	Validitas	Reliabilitas
<i>Game action</i>	0,299 – 0,668	0,758
<i>Game non action</i>	0,280 – 0,730	0,810

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semua item pertanyaan dari skala agresifitas remaja yang main *game action* dan bermain *game non action* adalah valid dan reliabel. Melihat tabel validitas data, dapat diketahui bahwa semua item pada skala adalah valid. sedangkan hasil analisis perhitungan reliabilitas di atas yang berarti bahwa hasil *alpha cronbach* di atas 60% sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

Prosedur dan analisa data penelitian

Tahap Persiapan

- a) Menyiapkan instrument berupa skala perilaku agresif
- b) Melakukan uji coba pada instrument yang sudah dibuat terhadap skala dan menganalisa data yang valid dan tidak valid, serta menguji reliabilitas instrument yang akan digunakan tersebut.

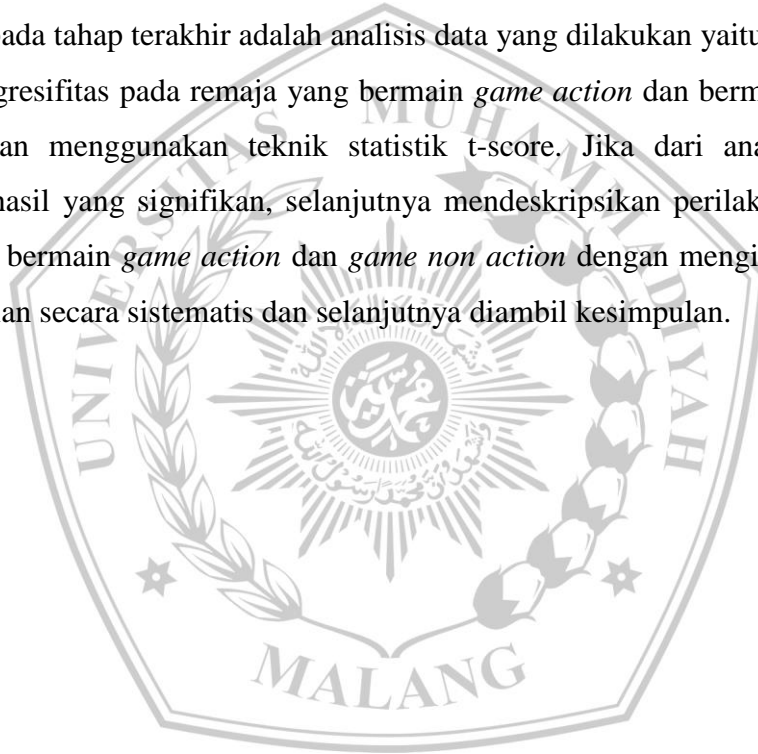
Tahap Pelaksanaan

Penyebaran instrument penelitian berupa skala agresifitas kepada subjek penelitian dalam hal ini adalah remaja laki-laki yang bermain *game action* dan remaja yang bermain *game non action*, penyebaran skala awal sebanyak 150 orang, dalam memenuhi kategori agresifitas remaja laki-laki yang bermain *game action* dan remaja laki-laki yang bermain *game non action* hanya sebanyak 100 orang, sehingga skala yang digunakan untuk penelitian ini 100 orang remaja laki-laki.

Penelitian ini menggunakan skala Agresifitas Latifa (2017) terjemahan dari Buss A. H. & Perry M. P (1992), dimana terdapat 30 pertanyaan yang menggunakan skala likert yang berisi 2 jenis pertanyaan yang mendukung teori yang mendasari program yang dipersoalkan (*favorable*) dan pertanyaan yang tidak mendukung teori (*unfavorable*) dengan respon “kesesuaian” mulai dari rentang 1-4 (yang pada

hakikatnya menghilangkan skor tengah yaitu ragu-ragu, menghindari adanya hasil jawaban yang rancu dalam skala agresifitas ini).

Prosedur penelitian ini dimulai dengan Tahap persiapan yaitu a) menyiapkan *instrument* berupa skala agresivitas dan b) Melakukan uji coba instrumen dan menganalisa data yang valid dan tidak valid, serta menguji reliabilitas instrument yang digunakan tersebut. Kemudian tahap pelaksanaan yaitu dilakukan melalui penyebaran instrument penelitian berupa skala agresifitas kepada subjek penelitian yaitu remaja laki-laki yang bermain *game action* dan bermain *game non action*. Sedangkan pada tahap terakhir adalah analisis data yang dilakukan yaitu menganalisis perbedaan agresifitas pada remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action* dengan menggunakan teknik statistik t-score. Jika dari analisis tersebut didapatkan hasil yang signifikan, selanjutnya mendeskripsikan perilaku agresi pada remaja yang bermain *game action* dan *game non action* dengan menginterpretasikan hasil penelitian secara sistematis dan selanjutnya diambil kesimpulan.



HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil jawaban pada skala yang telah diisi oleh 100 orang responden dalam penelitian ini setelah dianalisis diperoleh hasil bahwa dari masing-masing subyek memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi subjek yang bermain *game action* berdasarkan usia

No	Usia (Tahun)	Frekuensi	Prosentase
1	16	13	26%
2	17	21	42%
3	18	16	32%

No	Jumlah game yang dimainkan	Frekuensi	Prosentase
1	Bermain 1 game	13	26%
2	Bermain 2 game	24	48%
3	Bermain 3 game	13	26%

No	Lama bermain	Frekuensi	Prosentase
1	> 4 JAM	35	70%
2	2 JAM	4	8%
3	3 JAM	11	22%
Total		50	100%

Tabel 3. Deskripsi subjek yang bermain *game non action* berdasarkan usia

No	Usia (Tahun)	Frekuensi	Prosentase
1	15	4	8%
2	16	14	28%
3	17	23	46%
4	18	9	18%

No	Jumlah game yang dimainkan	Frekuensi	Prosentase
1	Bermain 1 game	23	46%
2	Bermain 2 game	27	54%

No	Lama bermain	Frekuensi	Prosentase
1	>4 JAM	33	66.0
3	3 JAM	17	34.0
Total		50	100%

Tabel 4. Hasil Perhitungan *T-Score* Skala agresifitas remaja yang bermain *game action*

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	$T\text{-Score} \geq 50$	34	68%
Rendah	$T\text{-Score} < 50$	16	32%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 50 responden dalam penelitian ini yang memiliki agresifitas tinggi setelah bermain *game action* adalah sebanyak 34 responden atau 68% sedangkan yang memiliki agresifitas yang rendah sebanyak 16 responden atau 32%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki agresifitas yang tinggi setelah bermain *game action*.

Tabel 5. Hasil Perhitungan *T-Score* Skala agresifitas remaja yang bermain *game non action*

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	$T\text{-Score} \geq 50$	23	46%
Rendah	$T\text{-Score} < 50$	27	54%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 50 responden dalam penelitian ini yang memiliki agresifitas tinggi setelah bermain *game non action* adalah sebanyak 23 responden atau 46% sedangkan yang memiliki agresifitas yang rendah sebanyak 27 responden atau 54%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki agresifitas yang rendah setelah bermain *game non action*.

Uji beda rata-rata (*t-test*) digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku agresi remaja yang bermain *game action* dan yang bermain *game non action*. Hasil uji beda rata-rata (*Independent Samples T Test*) menggunakan *Equal variances assumed* karena nilai Sig. F > 0,05. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Rata-rata Perbedaan agresivitas antara remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Action	71.04	50	9.339	1.321
	Non Action	65.66	50	9.520	1.346

Tabel 7. Hasil Uji Beda agresivitas antara remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		95% Confidence							
		Std.	Std.	Interval of the				Sig.	
		Deviation	Error	Difference				(2-	
		Mean	n	Mean	Lower	Upper	T	df	tailed)
Pair 1	Action – Non Action	5.380	13.504	1.910	1.542	9.218	2.817	49	.007

Kriteria pengujian jika $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak. Nilai $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($2,817 > 2.0086$), maka H_0 di tolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan perilaku agresif antara remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*. Dari rata-rata (mean) dapat diketahui bahwa rata-rata perilaku agresif remaja yang bermain *game non action* lebih rendah daripada remaja yang bermain *game action*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa jenis *game action* adalah dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja.

Jika signifikansi (sig) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*. Diketahui $t = 2,817$ dengan signifikansi $0,007$. Karena signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan perilaku agresi remaja antara yang bermain *game action* dan bermain *game non action*.

Dari hasil rata-rata nilai dari perilaku agresi remaja yang bermain *game action* adalah 71,04 dengan standar deviasi 1,321 sedangkan nilai perilaku agresi dari remaja yang bermain *game non action* adalah 65,66 dengan standar deviasi 1,346. Dari sini terlihat bahwa tingkat agresi remaja yang bermain *game action* lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat agresi remaja yang bermain *game non action* yaitu

sebesar $71,04 > 65,66$. Hasil uji-t tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perilaku agresi remaja antara yang bermain *game action* dan yang bermain *game non action*.



DISKUSI

Penelitian ini mengungkap tentang perbedaan perilaku agrasi pada remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan analisis uji t dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat agresivitas antara remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action*. Hal ini menunjukkan bahwa jenis game adalah sangat mempengaruhi perilaku seseorang termasuk tingkat agresivitas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono (2017) mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa ada perbedaan dalam tingkat perbedaan situasional dan jenis kelamin pada tingkat perilaku bermain elemen video game kekerasan dan ada perbedaan dalam tingkat bermain video game unsur perilaku kekerasan terhadap tingkat agresivitas remaja.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono (2017) adalah jika penelitian ini mencari perbandingan perilaku agresivitas pada remaja yang bermain *game action* dan bermain *game non action* ada perbedaan atau tidak hanya dilihat dari jenis kelamin laki-laki, sedangkan penelitian lain mencari tingkat perbedaan agresivitas remaja dilihat dari jenis kelamin dan hanya berfokus pada remaja yang bermain video game kekerasan saja. Sehingga terdapat perbedaan perbedaan pada kedua penelitian tersebut.

Perilaku agresif muncul disebabkan karena meningkatnya hormone testoteron, hormon testoteron disini bertindak sebagai anteseden, sehingga perlu ada stimulus (pencetus) dari luar. Perilaku agresif yang berkembang biasanya merupakan upaya untuk mempertahankan diri dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Munculnya agresi sendiri dapat disebabkan dua faktor yang dapat mempengaruhinya dan dapat menimbulkan sifat agresivitas tersebut, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal muncul dikarenakan adanya reaksi frustrasi negatif, gangguan pengamatan dan tanggapan, gangguan cara berfikir, gangguan emosional atau perasaan.

Menurut Buss dan Perry (1992) ada 4 jenis perilaku, yaitu kemarahan, permusuhan, agresi verbal, dan agresi fisik. Ditambahkan pula oleh Santrock (2003), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah identitas diri, kontrol diri, usia, jenis kelamin, harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, kehidupan dalam keluarga, pengaruh teman sebaya, kelas sosial ekonomi serta kualitas tempat tinggal. Orang yang memainkan violent video games mendeskripsikan karakter utama sebagai berperilaku lebih agresif, berpikir lebih agresif, dan mempunyai perasaan lebih mudah marah. Ini menunjukkan bahwa memainkan video game dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain (Anderson & Bushman, 2001).

Video game, dibagi dalam dua kelompok yaitu video game non kekerasan (non action) dan jenis kekerasan (Action). Video game non kekerasan meliputi: Fun Games, Strategic Games, Adventure Games, dan Simulasi Games dikelompokkan menjadi jenis game non kekerasan karena di dalam game tersebut hanya bersifat “mengolah” otak dan tidak mengandung unsur kekerasan atau perilaku agresif. Sedangkan video game jenis kekerasan, seperti; Arcade Games dikatakan game jenis kekerasan karena di dalam Arcade game terdapat permainan pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk, kejar-mengejar dan semua dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Gunter (dalam Triandana, 2006) kadar kekerasan yang digambarkan dalam tampilan video game dapat dilihat dari lima hal, yaitu: 1) gambaran kekerasan, 2) jenis watak, 3) bentrokan fisik, 4) akibat kekerasan, 5) penekanan kekerasan. Sedangkan video game yang dikategorikan mengandung kekerasan memiliki kriteria: pelaku kekerasan dalam video game mencoba menyakiti makhluk hidup lain, dalam permainan tersebut diperlihatkan akibat dari kekerasan yang dilakukan.

Adapun hasil lain yang didapatkan dari penelitian ini seperti, perilaku agresivitas yang tinggi muncul setelah bermain game action dengan rata-rata umur 17 tahun dan lama bermain lebih dari 4 jam, sehingga membuat perilaku agresivitas itu muncul. Sedangkan untuk perilaku agresivitas yang paling rendah masuk dalam kategori remaja yang bermain game non action dengan rata-rata umur 15 tahun dan

lama bermain hanya 3 sampai 2 jam saja, karena hanya bisa bermain game di warnet ataupun rental playstation saja sehingga sangat kecil memicu perilaku agresifitas yang muncul pada remaja tersebut.

Seorang remaja dapat mengendalikan perilaku agresifnya dan juga dapat merespon perilaku agresif yang dilihatnya, ketika sedang bermain video *game action* yang bersifat kekerasan, merusak, dan apapun bentuk verbal yang dikeluarkan maupun dilihat yang dapat mengganggu atau merugikan lingkungan sekelilingnya. Agresivitas dapat diartikan sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang diminati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Buss & Perry, 1992; Baron & Byrne, 2004).

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti, memiliki subyek terbatas hanya 100 orang, tidak memfokuskan jenis permainan game yang dimainkan melainkan mengkrucutkan menjadi 2 kategori game, kurang terfokus dalam membedakan pemain game action dan pemain game non action sehingga hanya dilihat dari jenis game yang dimainkan saja, dan juga cara yang kurang optimal dalam pengambilan atau pemilihan subyek yang berbeda.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan agresivitas remaja antara yang bermain *game action* dan yang bermain *game non action*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t sebesar 2,817 dengan signifikansi 0,007, standar signifikansi adalah $< 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan perilaku agresi antara remaja yang bermain *game action* dan remaja yang bermain *game non action*.

Implikasi dari penelitian ini adalah terutama pada remaja, diharapkan agar remaja mengurangi waktu untuk bermain *game* supaya tidak memicu agresivitasnya, atau meluangkan waktu untuk hal-hal yang lebih positif seperti olahraga, bekerja, berwirausaha atau yang lainnya, sehingga tidak hanya bermain game saja untuk meluangkan waktu luang. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat menyempurnakan kekurangan dari penelitian yang dilakukan ini dengan mengembangkannya seperti menambahkan jumlah subyek, atau bisa juga berfokus pada jenis game yang dimainkan jadi bisa lebih spesifik, dan juga lebih efektif dalam membedakan subyek karena dipenelitian ini pengambilan subyeknya masi kurang optimal.

REFERENSI

- Ahira, A. 2009. Mengenal Macam-macam Game, dalam [http://www. Anehira.com/macam-macam games.htm](http://www.Anehira.com/macam-macam-games.htm).
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. 2001. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A Meta-Analytic review. *Psychological Bulletin*, 136 (2), 151-173. doi: 10.1037/a0018251
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Penerbit Rineka Cipta, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Penerbit Rineka Cipta, Jakarta
- Baron, Robert A., & Richardson, Deborah R. 1994. *Human Aggression-2 nd edition*. New York. Plenum Press
- Baron & Byrne. 2003. *Psikologi Sosial Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Berkowitz, L. 2003. *Emotional behavioral : mengenal perilaku dan tindakan kekerasan di lingkungan sekitar kita dan cara penanggulangannya*, buku kesatu. Alih Bahasa : Hartatni Woro Susiatni. Jakarta :PPM.
- Berkowitz, L. 1995. *Agresi I sebab dan akibatnya*, Alih bahasa Hartatni, Jakarta, PT. Ikrar Mandiriabadi.
- Buss & Perry, 1992, "The Aggression Questionnaire" dalam *Journal of Personality and Psychology*, edisi 63, 3.
- Daradjat, Z. 2002. *Kesehatan mental*. Jakarta : Gunung Agung.
- Gunter, B. 1998. *The effect of video game on children: the myth unmasked*. England: Sheffield Academic Press.

- Hasan, Iqbal. 2002. Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Hurlock, E. B. 1999. *Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang ruang kehidupan*. Edisi 5. Jakarta: Erlangga.
- Koeswara E. 1988. *Agresi manusia*, Bandung, Penerbit Eresco.
- Komang Budi Aryasa, 2010. yang dikutip melalui www.teknologi.news.viva.co.id, Senior Manager Content Aggregation and Incubation Telkom di Jakarta.
- Komariyah, Zuhrotul. 2010, Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya, jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.10 No. 1, April 2010
- Monks, F. J., dkk., 1994. *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Nurudin, 2007. Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nadia Itona Siregar, Pudji Muljono, 2017. Pengaruh perilaku bermain video game berunsur kekerasan terhadap perilaku agresi remaja. Bogor. Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat
- Pikunas, J. 2004. *Human development, emergence science*. Third Edition. Tokyo : Mc Graw Hill, Kogakusha, Ltd.
- Ralph Frankowski, 2001. *The Aggression Scale: A-Self- Report measure of Aggressive Behavior for Young Adolescents*. Pamela Orpinas University of Georgia. University of Texas – Houston. Journal of Early Adolescence Vol. 21 No. 1 February 2001 50-67@ 2001 sagePublications, Inc.

- Ramadhani (2013) *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda)*. Di undu dalam <http://ejournal.unesa.ac.id>.
- Rahadjo, Budi. 2007, Aplikasi teori bermain untuk anak usia sekolah, didaktika Vol 8, september 07
- Santrock, J. W. 2003. *A topical approach to life span development*. New York:McGraw Hills Companies.
- Silalahi, Ulbert. 2005. Studi tentang Ilmu Administrasi: Konsep, Teori, dan Dimensi, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Simatupang, Nurhayati. 2005, Bermain sebagai upaya dini menanamkam aspek sosial bagi siswa sekolah dasar, Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005.
- Sri Rumini dan Siti Sundari, 2004, Perkembangan Anak dan Remaja, Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Sugioyono, 2008. *Metode penelitian administrasi*, Penerbit CV. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Pendidikn (Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta Bandung.
- Adhie, Surya. 2007. Perilaku Agresif ditinjau dari Harga Diri pada Remaja yang di bina BalaiPemasyarakatan Semarang. Vol 2/no.3/april.2007. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Wibowo, Daniel Pratomo. 2009. Perbedaan Agresi pada Remaja Pemain Video Game Bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang Tidak Bermain Video Game. Jakarta: Grasindo.



LAMPIRAN



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MALANG

Kampus III: Jalan Raya Tlogomas No. 246, Malang – Jawa Timur 65144

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Saya Ardi Irawan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2011 sedang melakukan penelitian guna memperoleh gelar sarjana. Disini saya memohon bantuan dan kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan demi kelancaran penelitian ini

Dalam pengisian kuisisioner ini tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang Saudara/i berikan adalah benar. Semua jawaban dan identitas Saudara/i akan dijaga kerahasiaanya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian saja. Oleh karena itu, saya mengharapkan Saudara/i bersedia memberikan jawaban Saudara/i sendiri sejujurnya tanpa mendiskusikannya dengan orang lain.

Bantuan Saudara/i dalam menjawab penelitan ini merupakan bantuan yang sangat besar dan berarti bagi saya. Atas kerjasama Saudara/i, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Hormat saya,

Ardi Irawan

Nama (inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pilih game dibawah ini yang sering anda mainkan

- | | |
|------------|-----------------|
| a. RPG | c. Fighting |
| b. Shooter | d. Lainnya |

Waktu lama anda bermain game tersebut (akumulasi dalam sehari)

- | | |
|----------|-----------------|
| a. 2 jam | c. >4 jam |
| b. 3 jam | d. Lainnya |

Pilih game dibawah ini yang sering anda mainkan

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| a. Simulasi | c. Sport Game / Racing Game |
| b. Real Time Strategi | d. Lainnya |

Waktu lama anda bermain game tersebut (akumulasi dalam sehari)

- | | |
|----------|-----------------|
| a. 2 jam | c. >4 jam |
| b. 3 jam | d. Lainnya |

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini terdapat dua buah skala yang harus Anda kerjakan. Bacalah semua pernyataan yang ada dengan teliti, kemudian pilih dari empat (4) kemungkinan jawaban yang tersedia yang paling sesuai dengan diri Anda kemudian berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang tersedia.

Pilihan-pilihan tersebut adalah :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Bila Anda melakukan kesalahan dalam pemilihan jawaban, Anda cukup memberikan tanda dua garis horisontal (=) pada pilihan jawaban yang salah, kemudian memberi tanda centang (✓) pada pilihan Anda yang benar atau yang baru.

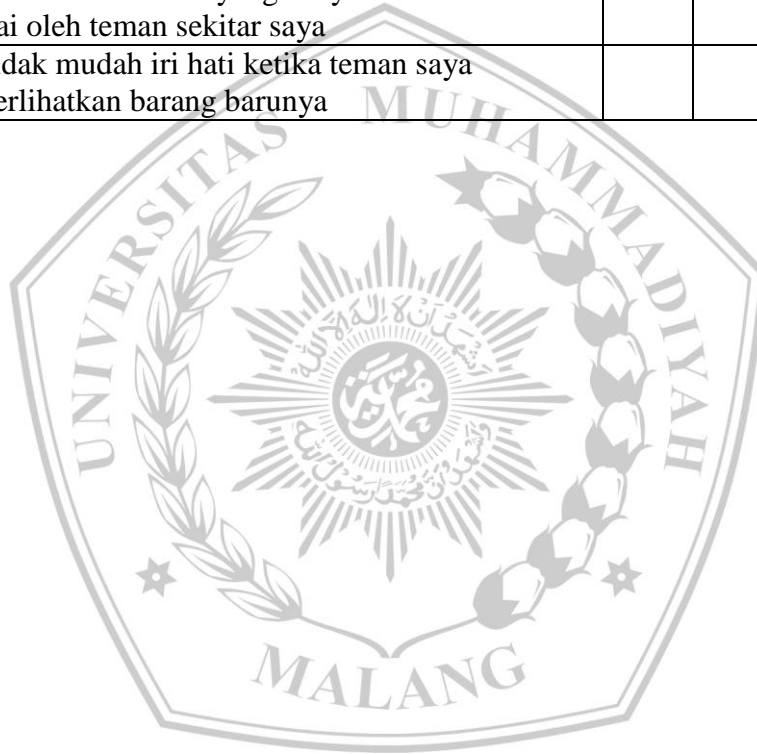
Pilihan tersebut hendaknya berdasar pada perasaan, pandangan, dan pemikiran Anda. Jawaban yang Anda berikan tidak ada yang salah bila sesuai dengan keadaan diri Anda. Apapun yang Anda pilih tidak memberikan pengaruh terhadap diri Anda pribadi karena saya akan menjaga semua kerahasiaan jawaban Anda.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Anda untuk mengisi skala ini. Selamat mengerjakan.

Kuesioner 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Ketika harga diri saya dilecehkan saya akan menampar orang yang melecehkan saya.				
2	Saya akan memukul orang yang berani mengancam saya				
3	Saya akan memukul orang yang mengganggu saya				
4	Saya lebih sering terlibat perkelahian dibandingkan dengan orang lain pada umumnya				
5	Apabila dengan kekerasan dapat melindungi hak-hak pribadi, maka saya akan lakukan itu				
6	Saya sering mencubit teman saya ketika tidak bisa dinasehati				
7	Saya tidak mudah main tangan ketika saya emosi				
8	Melakukan perkelahian bukan solusi menyelesaikan suatu masalah				
9	Ketika teman mengejek saya, saya diam tanpa melakukan perlawanan				
10	Saya sering membentak teman saya ketika tidak mengerti keinginan saya				
11	Saya akan memaki teman saya yang membuat kesal hati saya				
12	Ketika orang-orang membuat kesal, saya mengatakan kepada mereka mengenai apa yang saya pikirkan tentang mereka.				
13	Saya akan beradu pendapat dengan orang yang tidak setuju dengan pendapat saya				
14	Temen-temen saya menganggap bahwa saya adalah orang yang suka menentang				
15	Agar tidak menyinggung perasaan orang lain saya selalu berhati-hati dalam berbicara				
16	Saya tidak biasa berkata kasar terhadap orang yang menyakiti hati saya				
17	Saya beranggapan bahwa berkata kasar akan menambah masalah				
18	Ketika merasa frustrasi, saya akan menunjukkan kejengkelan saya				
19	Saya merasa seperti sebuah bom yang siap meledak ketika saya mendengar orang lain mengejek saya				
20	Saya kehilangan kendali emosi tanpa alasan yang jelas				
21	Beberapa teman menganggap saya adalah seorang pemarah				
22	Saya akan bersabar ketika ada orang yang membuat saya marah				

23	Saya mampu mengatasi kemarahan dengan tenang tanpa membesar-besarkan masalah				
24	Saya tidak mudah membenci orang lain yang telah melakukan kesalahan				
25	Saya merasa bahwa saya diperlakukan tidak adil di tempat saya tinggal				
26	Saya merasa bahwa orang-orang menertawakan saya di belakang saya				
27	Ketika orang-orang baik terhadap saya, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan				
28	Saya berperasangka baik terhadap semua teman saya				
29	Saya merasa usaha yang saya lakukan selalu dihargai oleh teman sekitar saya				
30	Saya tidak mudah iri hati ketika teman saya memperlihatkan barang barunya				



Data Hasil Penelitian Bermain Game Action

No	Usia	Jenis Kelamin	Game yang dimainkan	Lama bermain
1	18	L	MOBA, SHOOTER	3 JAM
2	18	L	RPG, SHOOTER, FIGHTER	>4 JAM
3	17	L	RPG, SHOOTER, FIGHTER	>4 JAM
4	18	L	RPG, SHOOTER, FIGHTER	3 JAM
5	16	L	MOBA, STRATEGI	2 JAM
6	17	L	RPG, SHOOTER, FIGHTING	>4 JAM
7	18	L	SHOOTER, FIGHTING	>4 JAM
8	17	L	RPG, SHOOTER, FIGHTING	>4 JAM
9	18	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
10	16	L	RPG, FIGHTING	>4 JAM
11	16	L	FIGHTING	2 JAM
12	18	L	SHOOTER	3 JAM
13	18	L	FIGHTING	3 JAM
14	17	L	SHOOTER, FIGHTING	3 JAM
15	17	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
16	18	L	RPG, SHOOTER, MOBA	>4 JAM
17	16	L	SHOOTER	2 JAM
18	17	L	RPG	3 JAM
19	17	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
20	17	L	RPG, FIGHTING	>4 JAM
21	18	L	RPG	>4 JAM
22	18	L	SHOOTER	>4 JAM
23	17	L	RPG, SHOOTER	3 JAM
24	17	L	SHOOTER	2 JAM
25	16	L	RPG, SHOOTER, FIGHTING	>4 JAM
26	16	L	MOBA	3 JAM
27	18	L	RPG, SHOOTER, MOBA	>4 JAM
28	18	L	RPG, SHOOTER, MOBA	>4 JAM
29	17	L	SHOOTER, MOBA	>4 JAM

30	16	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
31	16	L	RPG, SHOOTER, MOBA	>4 JAM
32	16	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
33	16	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
34	17	L	RPG, MOBA	>4 JAM
35	17	L	RPG, DOTA	>4 JAM
36	18	L	RPG, MOBA	>4 JAM
37	18	L	RPG, FIGHTING, MOBA	>4 JAM
38	18	L	RPG, MOBA	>4 JAM
39	17	L	RPG, SHOOTER, MOBA	>4 JAM
40	17	L	RPG, SHOOTER	>4 JAM
41	17	L	SHOOTER, FIGHTING	3 JAM
42	17	L	SHOOTER, MOBA	>4 JAM
43	16	L	RPG	3 JAM
44	16	L	RPG, MOBA	>4 JAM
45	17	L	MOBA, DOTA	>4 JAM
46	17	L	SHOOTER, FIGHTING, MOBA	>4 JAM
47	17	L	RPG, DOTA	>4 JAM
48	17	L	RPG, DOTA	>4 JAM
49	18	L	RPG, MOBA	>4 JAM
50	16	L	MOBA	3 JAM

Lanjutan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	2	4	2	3	1	1	2	3	1
2	3	4	3	1	4	2	1	1	4	3
3	3	3	3	2	3	2	2	1	3	1
4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
5	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2
6	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2
7	1	1	1	2	3	4	3	2	1	3
8	2	2	2	1	3	4	3	2	3	4
9	2	3	4	3	2	3	1	2	3	3
10	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2
11	2	3	4	3	3	4	2	3	1	3
12	3	2	2	3	3	2	2	3	1	3
13	4	3	4	2	4	2	1	1	1	4
14	3	4	3	4	2	3	1	2	1	2
15	3	2	4	3	2	3	1	3	2	4
16	3	4	3	2	4	2	1	1	3	2
17	3	4	3	4	2	3	1	2	3	3
18	3	4	3	2	1	4	2	3	1	3
19	2	3	3	2	4	3	3	1	2	2
20	4	3	4	3	4	3	2	1	2	4
21	3	4	2	1	3	3	1	1	3	3
22	4	2	3	1	3	2	2	1	3	2
23	4	3	3	4	3	2	2	1	3	4
24	3	4	2	2	3	4	2	3	2	4
25	3	2	3	1	3	2	2	1	4	2
26	3	4	3	4	2	2	2	3	4	3
27	3	3	2	4	3	2	2	1	2	3
28	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4
29	3	3	3	1	4	1	1	1	3	2
30	4	4	3	3	4	3	3	1	2	2

31	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3
32	3	3	2	3	1	3	2	2	2	3
33	3	4	3	2	1	3	1	2	2	3
34	2	3	2	2	4	3	1	1	1	3
35	3	3	4	3	1	3	1	3	2	4
36	3	3	4	1	3	2	1	2	2	3
37	2	2	2	2	2	3	1	1	1	4
38	3	4	3	2	3	3	2	2	3	2
39	3	3	3	1	4	2	1	2	2	3
40	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4
41	3	3	3	2	3	3	1	3	4	4
42	1	2	4	2	3	4	3	2	1	2
43	4	3	4	4	4	3	1	2	1	3
44	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2
45	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3
46	3	3	2	3	3	2	2	1	4	3
47	1	1	3	2	3	4	2	2	3	4
48	3	3	2	3	2	3	2	2	4	2
49	3	3	4	2	4	3	3	3	1	2
50	4	4	3	1	2	3	4	2	2	2

Lanjutan

No	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1
3	3	2	1	2	1	3	1	2	3	2
4	4	4	2	3	1	3	2	4	2	2
5	3	2	3	2	2	4	2	2	1	3
6	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2
7	3	3	2	4	1	1	2	4	3	3
8	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3
9	4	3	3	2	2	1	1	3	2	2
10	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2
11	3	3	3	4	2	1	3	3	3	3
12	2	4	3	3	3	1	1	3	2	2
13	4	1	3	1	2	2	3	2	1	2
14	3	4	3	2	1	4	2	3	2	2
15	2	3	4	3	4	2	1	3	3	2
16	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1
17	4	2	3	2	1	2	3	3	3	3
18	3	2	3	4	2	1	2	4	3	4
19	3	4	2	2	2	2	3	3	4	2
20	2	4	3	1	2	1	2	3	4	3
21	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1
22	2	2	3	1	3	3	3	2	2	1
23	3	2	3	4	3	2	2	3	3	2
24	1	3	4	2	2	3	2	2	3	2
25	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
26	4	1	3	2	3	2	1	4	3	2
27	3	2	3	4	3	1	3	4	1	3
28	3	2	3	4	2	3	1	3	4	2
29	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2
30	4	3	4	2	1	2	3	1	2	2

31	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
32	2	3	3	3	4	4	2	4	4	3
33	3	4	3	2	3	3	3	1	1	1
34	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2
35	2	3	4	2	2	4	2	3	1	3
36	2	3	2	2	3	3	1	1	1	2
37	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2
38	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2
39	3	3	3	1	3	3	2	3	1	2
40	2	4	4	4	3	3	2	4	2	2
41	3	4	4	1	2	3	3	2	1	2
42	3	3	3	2	2	2	4	3	4	4
43	2	1	3	1	4	2	2	1	3	3
44	3	1	1	3	2	4	2	2	3	1
45	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3
46	3	4	2	4	2	3	2	3	3	3
47	3	1	4	3	4	1	2	1	3	4
48	3	2	3	3	2	3	2	2	1	1
49	1	4	3	2	1	2	3	4	3	3
50	3	1	3	2	2	4	2	3	1	1

Lanjutan

No	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Game Action	t- Score	Kategori
1	1	3	2	2	1	1	2	2	2	2	56	33.9	1
2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	75	54.24	2
3	1	4	4	3	3	2	4	2	1	1	68	46.74	2
4	3	4	2	2	2	3	4	2	1	1	75	54.24	2
5	1	2	1	2	2	4	3	3	2	1	74	53.17	2
6	2	1	1	1	2	3	3	1	1	1	49	26.4	1
7	3	2	3	2	4	2	3	2	1	1	70	48.89	2
8	3	2	2	4	4	3	3	1	1	1	80	59.59	2
9	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	72	51.03	2
10	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	45	22.12	1
11	2	2	1	2	3	3	4	3	2	2	80	59.59	2
12	3	1	2	3	3	4	3	2	2	2	73	52.1	2
13	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	66	44.6	1
14	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	78	57.45	2
15	1	4	3	3	3	2	3	3	1	1	78	57.45	2
16	2	1	1	2	1	3	1	2	1	2	55	32.83	1
17	4	1	1	2	4	2	3	1	1	1	74	53.17	2
18	3	1	2	1	3	2	4	2	2	1	75	54.24	2
19	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	72	51.03	2
20	1	3	4	4	2	4	3	2	2	1	81	60.66	2
21	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	63	41.39	1
22	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	62	40.32	1
23	1	2	3	3	2	2	3	1	1	1	75	54.24	2
24	2	2	2	3	4	3	3	1	1	1	75	54.24	2
25	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	50	27.47	1
26	2	2	1	2	2	4	3	3	1	2	77	56.38	2
27	4	2	1	3	4	2	4	3	2	2	79	58.52	2
28	3	1	2	1	3	2	4	2	2	1	81	60.66	2
29	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	54	31.75	1

30	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	77	56.38	2
31	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	75	54.24	2
32	1	4	4	2	4	3	3	1	2	2	82	61.74	2
33	1	3	2	1	3	3	4	1	1	2	69	47.82	1
34	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	59	37.11	1
35	3	2	1	2	2	4	3	1	2	2	75	54.24	2
36	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	64	42.46	1
37	2	1	1	1	3	2	3	2	3	1	59	37.11	1
38	3	1	1	2	2	3	3	2	2	2	73	52.1	2
39	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	70	48.89	1
40	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	74	53.17	2
41	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	69	47.82	1
42	4	1	2	3	4	1	3	1	1	1	75	54.24	2
43	3	2	3	1	3	4	3	1	3	4	78	57.45	2
44	1	4	4	3	2	3	2	3	2	2	75	54.24	2
45	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	88	68.16	2
46	1	4	2	2	3	3	3	2	2	2	79	58.52	2
47	3	1	2	2	3	1	1	4	2	1	71	49.96	1
48	1	4	3	2	4	4	4	2	2	1	75	54.24	2
49	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	76	55.31	2
50	1	4	4	3	4	2	3	2	3	2	77	56.38	2

Rata-rata 49,99

Rendah (1) 16

Tinggi (2) 34

Data Hasil Penelitian Bermain Game Non Action

No	Usia	Jenis Kelamin	Game yang dimainkan	Lama bermain
1	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	3 JAM
2	18	L	SIMULASI, REAL TIME	>4 JAM
3	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	3 JAM
4	16	L	SPORT/RACE	3 JAM
5	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
6	17	L	REAL TIME	>4 JAM
7	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
8	16	L	SPORT/RACE	>4 JAM
9	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
10	15	L	SPORT/RACE	3 JAM
11	15	L	SPORT/RACE	3 JAM
12	16	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
13	16	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
14	16	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
15	15	L	SPORT/RACE	3 JAM
16	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
17	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
18	17	L	REAL TIME	3 JAM
19	15	L	SIMULASI, REAL TIME	3 JAM
20	16	L	REAL TIME	3 JAM
21	16	L	REAL TIME	3 JAM
22	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
23	17	L	REAL TIME	>4 JAM
24	17	L	REAL TIME	>4 JAM
25	17	L	REAL TIME	>4 JAM
26	16	L	SPORT/RACE	3 JAM
27	16	L	REAL TIME	3 JAM
28	17	L	REAL TIME	>4 JAM
29	17	L	SPORT/RACE	3 JAM

30	17	L	SIMULASI, REAL TIME	>4 JAM
31	16	L	REAL TIME	>4 JAM
32	16	L	REAL TIME	>4 JAM
33	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
34	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
35	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
36	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
37	16	L	REAL TIME	3 JAM
38	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
39	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
40	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
41	16	L	SPORT/RACE	3 JAM
42	16	L	SIMULASI, REAL TIME	3 JAM
43	17	L	REAL TIME	>4 JAM
44	17	L	REAL TIME	3 JAM
45	17	L	REAL TIME	>4 JAM
46	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
47	18	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
48	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
49	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM
50	17	L	SPORT/RACE, REAL TIME	>4 JAM

Lanjutan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	2	2	1	3	2	4	1	3	1
2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2
3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2
4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2
5	2	3	2	2	4	1	2	1	3	1
6	2	3	2	1	2	2	1	1	3	2
7	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	3	4	4	2	2	3	2	1	3	2
10	3	4	3	2	3	1	4	4	2	1
11	4	4	3	2	3	2	1	1	3	2
12	3	4	3	1	3	2	4	1	3	2
13	4	2	2	2	3	3	1	1	2	3
14	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1
15	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2
16	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2
17	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2
18	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2
19	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2
20	3	3	4	3	2	2	1	4	2	3
21	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
22	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2
23	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2
24	2	2	2	2	3	3	1	1	3	2
25	3	2	2	2	3	3	1	1	2	2
26	2	2	2	2	4	2	1	1	4	2
27	2	3	3	2	4	2	1	2	4	3
28	3	3	3	2	3	3	2	2	1	4
29	2	2	2	1	3	2	1	1	4	4
30	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4

31	2	3	3	1	3	2	1	1	3	3
32	3	2	3	1	4	2	1	2	4	3
33	3	3	3	2	4	2	2	2	4	3
34	3	3	3	1	4	3	3	2	4	4
35	3	3	3	1	4	2	1	1	3	4
36	3	3	4	1	4	3	2	1	1	3
37	3	3	2	1	4	2	1	1	4	3
38	4	3	3	1	4	3	1	1	4	2
39	4	3	3	1	4	3	2	2	4	4
40	3	3	3	2	4	1	1	1	4	4
41	3	4	4	1	4	2	2	2	4	3
42	4	4	4	2	4	1	1	1	4	3
43	3	4	3	1	4	3	1	1	4	4
44	3	3	3	1	4	1	1	2	4	3
45	4	4	4	2	3	2	2	2	4	4
46	3	4	3	2	4	1	1	1	4	3
47	3	3	4	1	2	2	2	2	2	2
48	2	2	2	1	3	1	1	1	4	2
49	3	2	3	1	3	3	1	2	3	3
50	4	2	2	1	3	2	4	1	3	1

Lanjutan

No	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	4	2	2	1	2	2	4	2	2
2	4	2	2	3	3	4	2	2	4	2
3	4	2	2	3	3	4	2	2	4	2
4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3
5	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2
6	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2
7	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2
8	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
9	3	3	3	1	1	2	3	3	3	1
10	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2
11	2	3	3	2	1	2	1	2	2	2
12	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2
13	2	3	1	1	1	3	1	3	2	2
14	1	1	2	3	1	1	2	3	2	2
15	2	1	2	3	1	2	2	4	2	2
16	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2
17	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1
18	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2
19	2	2	1	4	2	1	1	3	1	1
20	4	3	1	4	2	2	1	4	2	2
21	2	2	2	3	3	3	3	1	1	1
22	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1
23	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1
24	2	2	4	2	1	1	1	3	1	1
25	2	2	3	3	1	1	1	3	2	1
26	2	3	2	2	1	3	1	2	2	2
27	3	3	3	2	1	3	3	3	1	1
28	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2
29	2	3	3	2	1	1	1	2	1	1
30	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1

31	3	4	2	2	2	3	2	2	1	2
32	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2
33	3	4	3	2	3	3	3	3	1	2
34	3	3	4	2	3	3	4	3	1	2
35	3	3	2	1	3	3	2	4	1	2
36	4	3	3	3	2	3	4	2	1	1
37	3	4	1	1	2	3	3	3	1	2
38	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2
39	4	4	3	1	3	3	3	2	1	1
40	4	3	3	1	1	3	2	1	1	1
41	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2
42	4	4	2	1	3	3	3	2	1	1
43	4	3	2	1	3	3	3	3	1	2
44	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2
45	3	2	1	1	3	3	2	3	1	2
46	3	2	2	2	2	4	1	2	2	2
47	4	3	2	3	2	2	3	1	1	1
48	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2
49	3	4	2	1	2	2	3	3	1	2
50	2	4	2	2	1	2	2	4	2	2

Lanjutan

No	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Game Non Action	t- Score	Kategori
1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	62	46.16	1
2	4	4	3	3	2	3	2	2	2	1	89	74.52	2
3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	91	76.62	2
4	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	73	57.71	2
5	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	63	47.21	1
6	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	54	37.75	1
7	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	73	57.71	2
8	1	1	2	1	1	4	3	1	2	4	42	25.15	1
9	1	1	1	2	1	2	3	1	1	2	64	48.26	1
10	2	2	2	2	2	3	4	1	1	1	66	50.36	2
11	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	68	52.46	2
12	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	72	56.66	2
13	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	57	40.9	1
14	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	51	34.6	1
15	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	57	40.9	1
16	3	3	4	2	1	3	4	2	2	1	81	66.11	2
17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	53	36.7	1
18	3	3	2	3	2	2	4	2	2	1	75	59.81	2
19	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	52	35.65	1
20	2	2	1	2	1	1	4	2	1	2	70	54.56	2
21	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	71	55.61	2
22	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	60	44.05	1
23	2	3	3	3	2	2	1	2	3	4	60	44.05	1
24	2	1	2	2	2	3	1	2	2	4	60	44.05	1
25	1	3	3	3	4	3	2	1	2	1	63	47.21	1
26	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	58	41.95	1
27	2	2	2	2	1	1	4	2	1	1	67	51.41	2
28	3	3	2	3	1	2	4	2	2	1	77	61.91	2
29	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	55	38.8	1

30	3	3	2	2	1	3	4	1	2	1	79	64.01	2
31	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	62	46.16	1
32	1	1	1	2	1	2	3	2	2	1	64	48.26	1
33	2	2	2	3	1	3	2	2	2	1	75	59.81	2
34	2	3	2	3	1	3	3	2	1	1	79	64.01	2
35	1	2	2	3	1	3	3	1	1	1	67	51.41	2
36	2	3	2	3	1	3	4	1	1	2	73	57.71	2
37	1	3	2	2	1	1	2	2	1	2	64	48.26	1
38	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	58	41.95	1
39	2	3	2	3	1	1	2	1	2	1	73	57.71	2
40	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	58	41.95	1
41	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	68	52.46	2
42	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	65	49.31	1
43	2	2	1	3	1	1	3	2	1	2	71	55.61	2
44	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	56	39.85	1
45	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	69	53.51	2
46	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	64	48.26	1
47	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	65	49.31	1
48	1	2	1	2	2	2	3	2	1	1	59	43	1
49	2	2	2	2	2	3	3	3	1	1	68	52.46	2
50	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	62	46.16	1

Rata-rata 50

Rendah 27

Tinggi 23

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Action	71.04	50	9.339	1.321
	Non Action	65.66	50	9.520	1.346

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Action & Non Action	50	-.025	.861

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Action - Non Action	5.380	13.504	1.910	1.542	9.218	2.817	49	.007

Frequency Table (Action)

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	13	26.0	26.0	26.0
	17	21	42.0	42.0	68.0
	18	16	32.0	32.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

JK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	50	100.0	100.0	100.0

Game yang dimainkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FIGHTING	2	4.0	4.0	4.0
	MOBA	2	4.0	4.0	8.0
	MOBA, DOTA	1	2.0	2.0	10.0
	MOBA, SHOOTER	1	2.0	2.0	12.0
	MOBA, STRATEGI	1	2.0	2.0	14.0
	RPG	3	6.0	6.0	20.0
	RPG, DOTA	3	6.0	6.0	26.0
	RPG, FIGHTING	2	4.0	4.0	30.0
	RPG, FIGHTING, MOBA	1	2.0	2.0	32.0
	RPG, MOBA	5	10.0	10.0	42.0
	RPG, SHOOTER	8	16.0	16.0	58.0
	RPG, SHOOTER, FIGHTER	5	10.0	10.0	68.0
	RPG, SHOOTER, FIGHTING	1	2.0	2.0	70.0
	RPG, SHOOTER, MOBA	5	10.0	10.0	80.0
	SHOOTER	4	8.0	8.0	88.0
	SHOOTER, FIGHTING	3	6.0	6.0	94.0
	SHOOTER, FIGHTING, MOBA	1	2.0	2.0	96.0
	SHOOTER, MOBA	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Frequencies

Laman bermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>4 JAM	35	70.0	70.0	70.0
	2 JAM	4	8.0	8.0	78.0
	3 JAM	11	22.0	22.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Frequency Table (Game non Action)

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	4	8.0	8.0	8.0
	16	14	28.0	28.0	36.0
	17	23	46.0	46.0	82.0
	18	9	18.0	18.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

JK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	50	100.0	100.0	100.0

Game yang dimainkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	REAL TIME	15	30.0	30.0	30.0
	SIMULASI, REAL TIME	4	8.0	8.0	38.0
	SPORT/RACE	8	16.0	16.0	54.0
	SPORT/RACE, REAL TIME	21	42.0	42.0	96.0
	SPORT/RACE,REAL TIME	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Laman bermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>4 JAM	33	66.0	66.0	66.0
	3 JAM	17	34.0	34.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	30

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.810	30

Reliability bermain game Action Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	30

Reliability bermain game non action Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.810	30

Correlations

Correlations											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1 Pearson Correlation	1	.600**	.320*	.271	.136	-.213	-.012	-.064	.189	.037	.541**
Sig. (2-tailed)		.000	.023	.057	.346	.138	.933	.659	.189	.800	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
2 Pearson Correlation	.600**	1	.229	.290*	-.012	.092	-.068	.110	.166	-.044	.304*
Sig. (2-tailed)	.000		.110	.041	.937	.526	.637	.447	.249	.762	.032
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
3 Pearson Correlation	.320*	.229	1	.193	.179	.018	-.079	.200	-.056	-.027	.564**
Sig. (2-tailed)	.023	.110		.180	.213	.901	.586	.164	.697	.855	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
4 Pearson Correlation	.271	.290*	.193	1	-.176	.238	.080	.343*	-.016	.217	.620**
Sig. (2-tailed)	.057	.041	.180		.221	.096	.579	.015	.915	.130	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
5 Pearson Correlation	.136	-.012	.179	-.176	1	-.221	.082	-.390**	.031	-.143	.668**
Sig. (2-tailed)	.346	.937	.213	.221		.123	.573	.005	.829	.320	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
6 Pearson Correlation	-.213	.092	.018	.238	-.221	1	.401**	.499**	-.245	.359*	.594**
Sig. (2-tailed)	.138	.526	.901	.096	.123		.004	.000	.086	.010	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
7 Pearson Correlation	-.012	-.068	-.079	.080	.082	.401**	1	.155	.009	-.175	.493**
Sig. (2-tailed)	.933	.637	.586	.579	.573	.004		.283	.951	.223	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

8	Pearson Correlation	-.064	.110	.200	.343*	-.390**	.499**	.155	1	-.130	.239	.473**
	Sig. (2-tailed)	.659	.447	.164	.015	.005	.000	.283		.369	.095	.001
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
9	Pearson Correlation	.189	.166	-.056	-.016	.031	-.245	.009	-.130	1	-.163	.636**
	Sig. (2-tailed)	.189	.249	.697	.915	.829	.086	.951	.369		.258	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
10	Pearson Correlation	.037	-.044	-.027	.217	-.143	.359*	-.175	.239	-.163	1	.343*
	Sig. (2-tailed)	.800	.762	.855	.130	.320	.010	.223	.095	.258		.015
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.541**	.304*	.564**	.620**	.668**	.594**	.493**	.473**	.636**	.343*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.032	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.015	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlations

Correlations											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
11 Pearson Correlation	1	-.140	.064	.270	-.163	.049	.218	.178	.012	.102	.575**
Sig. (2-tailed)		.333	.657	.058	.259	.735	.127	.217	.932	.480	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
12 Pearson Correlation	-.140	1	.170	.150	-.070	.102	.175	.324*	.150	.122	.578**
Sig. (2-tailed)	.333		.239	.299	.628	.481	.224	.022	.299	.400	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
13 Pearson Correlation	.064	.170	1	.179	.313*	.104	.330*	.251	.004	.189	.429**
Sig. (2-tailed)	.657	.239		.215	.027	.474	.019	.079	.976	.190	.002
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
14 Pearson Correlation	.270	.150	.179	1	.195	.016	.044	.546**	.386**	.361**	.552**
Sig. (2-tailed)	.058	.299	.215		.175	.911	.760	.000	.006	.010	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
15 Pearson Correlation	-.163	-.070	.313*	.195	1	.038	-.064	.039	.151	.176	.326*
Sig. (2-tailed)	.259	.628	.027	.175		.795	.656	.789	.297	.220	.021
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
16 Pearson Correlation	.049	.102	.104	.016	.038	1	.128	.040	-.106	-.226	.351*
Sig. (2-tailed)	.735	.481	.474	.911	.795		.376	.782	.465	.114	.012
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
17 Pearson Correlation	.218	.175	.330*	.044	-.064	.128	1	.146	.096	.280*	.355*
Sig. (2-tailed)	.127	.224	.019	.760	.656	.376		.312	.508	.049	.011
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

18	Pearson Correlation	.178	.324*	.251	.546**	.039	.040	.146	1	.387**	.335*	.552**
	Sig. (2-tailed)	.217	.022	.079	.000	.789	.782	.312		.005	.017	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
19	Pearson Correlation	.012	.150	.004	.386**	.151	-.106	.096	.387**	1	.504**	.493**
	Sig. (2-tailed)	.932	.299	.976	.006	.297	.465	.508	.005		.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
20	Pearson Correlation	.102	.122	.189	.361**	.176	-.226	.280*	.335*	.504**	1	.434**
	Sig. (2-tailed)	.480	.400	.190	.010	.220	.114	.049	.017	.000		.002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.475**	.578**	.429**	.552**	.326*	.351*	.355*	.552**	.493**	.434**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.051	.002	.000	.021	.012	.011	.000	.000	.002	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Correlations

Correlations											
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
21 Pearson Correlation	1	-.458**	-.309*	-.011	.290*	-.072	.177	.000	.031	.123	.299*
Sig. (2-tailed)		.001	.029	.942	.041	.618	.220	1.000	.832	.394	.035
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
22 Pearson Correlation	-.458**	1	.675**	.306*	.089	.096	.226	.136	.000	.123	.341*
Sig. (2-tailed)	.001		.000	.031	.538	.506	.115	.345	1.000	.394	.015
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
23 Pearson Correlation	-.309*	.675**	1	.380**	.229	.015	.155	.053	.092	.053	.402**
Sig. (2-tailed)	.029	.000		.006	.109	.915	.283	.716	.523	.715	.004
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
24 Pearson Correlation	-.011	.306*	.380**	1	.192	-.037	.017	.152	-.062	.072	.435**
Sig. (2-tailed)	.942	.031	.006		.183	.801	.908	.293	.668	.619	.002
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
25 Pearson Correlation	.290*	.089	.229	.192	1	.051	.488**	.000	.033	-.107	.535**
Sig. (2-tailed)	.041	.538	.109	.183		.723	.000	1.000	.821	.461	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
26 Pearson Correlation	-.072	.096	.015	-.037	.051	1	.300*	.000	.071	.190	.516**
Sig. (2-tailed)	.618	.506	.915	.801	.723		.034	1.000	.624	.187	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
27 Pearson Correlation	.177	.226	.155	.017	.488**	.300*	1	.090	-.116	-.056	.503**
Sig. (2-tailed)	.220	.115	.283	.908	.000	.034		.534	.422	.699	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

28	Pearson Correlation	.000	.136	.053	.152	.000	.000	.090	1	.242	.108	.310*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.345	.716	.293	1.000	1.000	.534		.091	.457	.028
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
29	Pearson Correlation	.031	.000	.092	-.062	.033	.071	-.116	.242	1	.555**	.581**
	Sig. (2-tailed)	.832	1.000	.523	.668	.821	.624	.422	.091		.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
30	Pearson Correlation	.123	.123	.053	.072	-.107	.190	-.056	.108	.555**	1	.633**
	Sig. (2-tailed)	.394	.394	.715	.619	.461	.187	.699	.457	.000		.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.299*	.341*	.402**	.435**	.535**	.516**	.503**	.310*	.581**	.633**	1
	Sig. (2-tailed)	.035	.015	.004	.002	.000	.000	.000	.028	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlations

Correlations											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1 Pearson Correlation	1	.607**	.639**	.237	.537**	.204	.270	.272	.162	.274	.480**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.098	.000	.156	.058	.056	.262	.054	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
2 Pearson Correlation	.607**	1	.819**	.329*	.522**	.007	.217	.343*	.239	.317*	.576**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.020	.000	.962	.130	.015	.095	.025	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
3 Pearson Correlation	.639**	.819**	1	.338*	.468**	.141	.167	.489**	.120	.420**	.636**
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.016	.001	.328	.246	.000	.407	.002	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
4 Pearson Correlation	.237	.329*	.338*	1	.087	-.177	.288*	.615**	.029	-.091	.525**
Sig. (2-tailed)	.098	.020	.016		.548	.219	.043	.000	.843	.529	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
5 Pearson Correlation	.537**	.522**	.468**	.087	1	.148	.015	.145	.472**	.494**	.494**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.548		.304	.916	.315	.001	.000	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
6 Pearson Correlation	.204	.007	.141	-.177	.148	1	-.050	-.081	-.196	.340*	.293*
Sig. (2-tailed)	.156	.962	.328	.219	.304		.732	.577	.173	.016	.039
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
7 Pearson Correlation	.270	.217	.167	.288*	.015	-.050	1	.452**	-.043	-.330*	.530**
Sig. (2-tailed)	.058	.130	.246	.043	.916	.732		.001	.767	.019	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

8	Pearson Correlation	.272	.343*	.489**	.615**	.145	-.081	.452**	1	-.003	.049	.654**
	Sig. (2-tailed)	.056	.015	.000	.000	.315	.577	.001		.983	.736	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
9	Pearson Correlation	.162	.239	.120	.029	.472**	-.196	-.043	-.003	1	.253	.526**
	Sig. (2-tailed)	.262	.095	.407	.843	.001	.173	.767	.983		.076	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
10	Pearson Correlation	.274	.317*	.420**	-.091	.494**	.340*	-.330*	.049	.253	1	.280*
	Sig. (2-tailed)	.054	.025	.002	.529	.000	.016	.019	.736	.076		.049
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.480**	.576**	.636**	.525**	.494**	.293*	.530**	.654**	.526**	.280*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.039	.000	.000	.000	.049	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlations

Correlations											
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
11 Pearson Correlation	1	.438**	.102	.055	.610**	.595**	.510**	-.013	.119	.009	.679**
Sig. (2-tailed)		.001	.480	.705	.000	.000	.000	.927	.411	.948	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
12 Pearson Correlation	.438**	1	.115	-.218	.224	.248	.422**	.179	-.149	.121	.427**
Sig. (2-tailed)	.001		.425	.128	.118	.082	.002	.214	.303	.402	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
13 Pearson Correlation	.102	.115	1	.023	-.064	.011	.229	-.072	.037	-.065	.365**
Sig. (2-tailed)	.480	.425		.875	.657	.940	.109	.622	.798	.654	.003
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
14 Pearson Correlation	.055	-.218	.023	1	.128	-.071	-.039	.173	.365**	.045	.565**
Sig. (2-tailed)	.705	.128	.875		.374	.625	.789	.229	.009	.755	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
15 Pearson Correlation	.610**	.224	-.064	.128	1	.579**	.457**	.094	.111	.180	.730**
Sig. (2-tailed)	.000	.118	.657	.374		.000	.001	.515	.443	.212	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
16 Pearson Correlation	.595**	.248	.011	-.071	.579**	1	.362**	.014	.340*	.360*	.650**
Sig. (2-tailed)	.000	.082	.940	.625	.000		.010	.924	.016	.010	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
17 Pearson Correlation	.510**	.422**	.229	-.039	.457**	.362**	1	.053	-.119	.043	.432**
Sig. (2-tailed)	.000	.002	.109	.789	.001	.010		.715	.409	.766	.002
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

18	Pearson Correlation	-.013	.179	-.072	.173	.094	.014	.053	1	.211	.438**	.573**
	Sig. (2-tailed)	.927	.214	.622	.229	.515	.924	.715		.141	.001	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
19	Pearson Correlation	.119	-.149	.037	.365**	.111	.340*	-.119	.211	1	.377**	.489**
	Sig. (2-tailed)	.411	.303	.798	.009	.443	.016	.409	.141		.007	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
20	Pearson Correlation	.009	.121	-.065	.045	.180	.360*	.043	.438**	.377**	1	.566**
	Sig. (2-tailed)	.948	.402	.654	.755	.212	.010	.766	.001	.007		.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.679**	.427**	.365**	.565**	.730**	.650**	.432**	.573**	.489**	.566**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlations

Correlations											
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
21 Pearson Correlation	1	.607**	.491**	.438**	.271	.329*	.233	.233	.264	-.022	.654**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.057	.020	.103	.104	.064	.878	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
22 Pearson Correlation	.607**	1	.658**	.608**	.269	.247	.077	.127	.253	-.045	.723**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.059	.084	.597	.379	.076	.758	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
23 Pearson Correlation	.491**	.658**	1	.387**	.376**	.444**	-.131	.188	.490**	.207	.357*
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.005	.007	.001	.363	.192	.000	.150	.011
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
24 Pearson Correlation	.438**	.608**	.387**	1	.338*	.285*	.130	.285*	.172	.122	.575**
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.005		.016	.045	.368	.044	.234	.401	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
25 Pearson Correlation	.271	.269	.376**	.338*	1	.378**	-.078	.166	.304*	.222	.464**
Sig. (2-tailed)	.057	.059	.007	.016		.007	.590	.249	.032	.121	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
26 Pearson Correlation	.329*	.247	.444**	.285*	.378**	1	.099	.096	.297*	.224	.470**
Sig. (2-tailed)	.020	.084	.001	.045	.007		.495	.506	.036	.118	.000
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
27 Pearson Correlation	.233	.077	-.131	.130	-.078	.099	1	-.114	-.323*	-.287*	.295*
Sig. (2-tailed)	.103	.597	.363	.368	.590	.495		.431	.022	.043	.038
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

28	Pearson Correlation	.233	.127	.188	.285*	.166	.096	-.114	1	.200	.266	.543**
	Sig. (2-tailed)	.104	.379	.192	.044	.249	.506	.431		.163	.062	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
29	Pearson Correlation	.264	.253	.490**	.172	.304*	.297*	-.323*	.200	1	.354*	.522**
	Sig. (2-tailed)	.064	.076	.000	.234	.032	.036	.022	.163		.012	.400
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
30	Pearson Correlation	-.022	-.045	.207	.122	.222	.224	-.287*	.266	.354*	1	.343**
	Sig. (2-tailed)	.878	.758	.150	.401	.121	.118	.043	.062	.012		.009
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	.654**	.723**	.357*	.575**	.464**	.470**	.295*	.543**	.522**	.343**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.011	.000	.000	.000	.038	.000	.000	.009	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



TABEL r PRODUCT MOMENT

N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	26	0,388	01,496	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,8978	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
			29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	75	0,277	0,296
7	0,754	0,874						
8	0,707	0,834	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
			34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
12	0,576	0,708						
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
			39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
17	0,482	0,606						
18	0,468	0,590	41	0,308	0,398	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389			
			44	0,297	0,384	600	0,074	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,070	0,097
22	0,423	0,537						
23	0,413	0,526	46	0,291	0,376	800	0,062	0,091
24	0,040	0,515	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364	1.000		0,081
			50	0,279	0,361			

Tabel t

DF	0.05	DF	0.05	DF	0.05	DF	0.05
1	12.7062	34	2.0322	67	1.9960	101	1.9837
2	4.3027	35	2.0301	68	1.9955	102	1.9835
3	3.1824	36	2.0281	69	1.9949	103	1.9833
4	2.7764	37	2.0262	70	1.9944	104	1.9830
5	2.5706	38	2.0244	71	1.9939	105	1.9828
6	2.4469	39	2.0227	72	1.9935	106	1.9826
7	2.3646	40	2.0211	73	1.9930	107	1.9824
8	2.3060	41	2.0195	74	1.9925	108	1.9822
9	2.2622	42	2.0181	75	1.9921	109	1.9820
10	2.2281	43	2.0167	76	1.9917	110	1.9818
11	2.2010	44	2.0154	77	1.9913	111	1.9816
12	2.1788	45	2.0141	78	1.9908	112	1.9814
13	2.1604	46	2.0129	79	1.9905	113	1.9812
14	2.1448	47	2.0117	80	1.9901	114	1.9810
15	2.1314	48	2.0106	81	1.9897	115	1.9808
16	2.1199	49	2.0096	82	1.9893	116	1.9806
17	2.1098	50	2.0086	83	1.9890	117	1.9804
18	2.1009	51	2.0076	84	1.9886	118	1.9803
19	2.0930	52	2.0066	85	1.9883	119	1.9801
20	2.0860	53	2.0057	86	1.9879	120	1.9799
21	2.0796	54	2.0049	87	1.9876	121	1.9798
22	2.0739	55	2.0040	88	1.9873	122	1.9796

23	2.0687	56	2.0032	89	1.9870	123	1.9794
24	2.0639	57	2.0025	90	1.9867	124	1.9793
25	2.0595	58	2.0017	91	1.9864	125	1.9791
26	2.0555	59	2.0010	92	1.9861	126	1.9790
27	2.0518	60	2.0003	93	1.9858	127	1.9788
28	2.0484	61	1.9996	94	1.9855	128	1.9787
29	2.0452	62	1.9990	95	1.9853	129	1.9785
30	2.0423	63	1.9983	96	1.9850	130	1.9784
31	2.0395	64	1.9977	97	1.9847	131	1.9782
32	2.0369	65	1.9971	98	1.9845	132	1.9781
33	2.0345	66	1.9966	99	1.9842	133	1.9780
34	2.0322	67	1.9960	100	1.9840	134	1.9778

